昭和62年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第4号通巻8号

月刊 GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

Ⓒエスエヌケイ「サイコ・ソルジャー」





ぶっちぎり大特集 AOUショー

どこよりも早くニューゲーム登場!!

●ワイヤ操作が決め手トップシークレット●アクション三国志の世界臥竜列伝●頑ばれたろすけ妖怪道中記

●頭脳と体力が決め手オールアメリカンフットボール●剣が全てのアドベンチャーゲームラスタンサーガ

●リアルな動きのシューティングエクセライザー●麻宮アテナ行きま〜す!サイコ・ソルジャー

●風船割りが帰ってきた!小僧隊ガッチョ●体感バイクゲームスーパーハングオン

徹底攻略はこれだ!!

●これで完全攻略 魂斗羅

●めざせ!1コイン全2周クリア 必殺無頼拳

●モモちゃんガンバ! ワンダーモモ

●やったぜ1000万!! 沙羅曼蛇

●ゲーメスト推薦クリアコース ダライアス

●最終面クリア安全運転のすすめ サンダーセプターII

大型連載マンガ メタルフリークス

5月号 定価480円

めざせハイスコア/君こそゲーメスト/ヒットゲームベスト10



シーソーの上でガッチョが元気よくジャ〜ンプ!! 青い風船、赤い風船バンバンつぶしちゃえ。 そして、風船の中にはいろいろトクするアイテムが隠れてるゾッ。 でも中には、こわ〜いデビルなんかの逆アイテムもあるのでご注意を。画面数40パターンと20数種類の美しい世界を背景に、ポップでかわいいスリルを楽しんじゃお。

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……
irem
IREM CORPORATION
アイレム販売株式会社
本　　社(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎06(535)4885 TELEX:J63074 IREM

CONTENTS

ぶっちぎり大特集 AOUショー どこよりも早くニューゲーム登場!!

2 麻宮アテナ行きま〜す！ サイコソルジャー
4 風船割りが帰ってきた 小僧隊ガッチョ
6 体感バイクゲーム スーパーハングオン
84 剣が全てのアドベンチャーゲーム ラスタンサーガ
82 頑ばれたろすけ 妖怪道中記
86 ワイヤ操作が決め手 トップシークレット
7 アクション三国志の世界 臥竜列伝
8 リアルな動きのシューティング エクセライザー
81 頭脳と体力が決め手！ オールアメリカンフットボール

68 We Love VGM
18 マジに語ろう 野村流紋 ——トッキョ小野塚店長
16 こちら発信局 from AOU 田口あゆみ —セガ白井孝夫さんにインタビュー—
46 OLDゲーム 山河悠理
57 ますます快調 メタルフリークス 原作：本多拓弥 絵：蜂 文太
49 ゲーメストアイランド なんだ!!ぞ 構成：御旅屋喜久
73 君こそゲーメスト 目指せハイスコア
33 クロマスワードパズル 赤斑
67 ゲーメストインフォメーション
56 匿名うちあけ話 野村流紋
70 ピンボールコーナー ピンボット 山河悠理

26 ゲーメスト推選クリアコース ダライアス 鈴木 炎
20 やったぜ！1,000万!! サラマンダ すぱいきっど大和
34 最終面クリア安全運転のすすめ サンダーセプターII 風見 螢
38 これで完全攻略 魂斗羅 REO. Y. Y
44 モモちゃんガンバ！ ワンダーモモ GOD鈴木
41 めざせ！1コイン全2周クリア 必殺 無頼拳 石井ぜんじ



PSYCHO SOLDIER

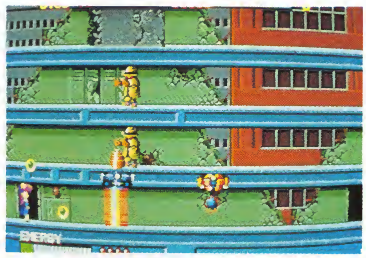
スカーと爽快！

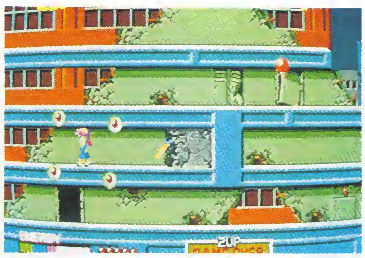
これこそスクロール・アクション・ゲームだ

サイコ・ソルジャー

「屍愚魔」に奪われた光と平和を取り戻すために、我らがアテナちゃんガンバレ！（椎拳崇はどーでもいいの）


真ん中の白い電磁波みたいのがエレクトロ・ルーム。その左上がサイコ・ルーム。


アテナの目の前のがエナジー・ルーム。


真ん中の剣がサイコ・ソードだ。アテナちゃん、後ろ向かないでよ。


アテナの下にあるものは!! とっとと取れ!!

SNKの最新作の「サイコソルジャー」はもうプレイしたかな？ 3月19日に発売だったので、君の近くのゲーセンにもはいっていることだろう。AOUのブースの紹介でもしたとおり、業界初の歌うビデオゲームなのだ。

ストーリーはというと…

「屍愚魔」と呼ばれる、人でも動物でもない異種生物がいた。ヤツらは大古の昔、数々の古代文明を滅ぼしたが、アトランティス人によって地底奥深くに封じこめられた。

しかし今、その封印が解かれ、世界が闇につつまれた。

そこで現われた2人の救世主。麻宮アテナと椎拳崇の登場となる。麻宮アテナはごく普通の16才の高校生。椎拳崇は中国生まれで拳法の達人である。2人は他人にない力、サイコパワー（超能力）を持っている。しかし、それはまだ不完全なもので使いこなせない。

サイコ・ソルジャーとして屍愚魔を倒し、元の平和な世界を取り戻すために、地下へ地下へと進んでいく…。

ゲームの内容は

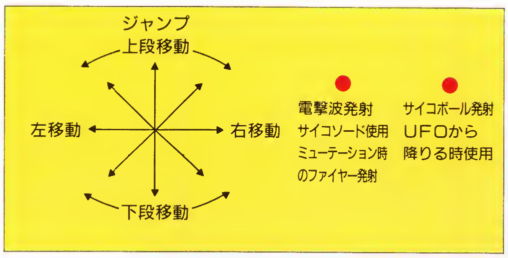
ゲームの種類としては、スクロールアクションゲーム。

強制横スクロールで、敵ボスとの対戦ではスクロールが止まり、ボスを倒して再び横スクロールになり、縦スクロールのデモがあって、そこで一面クリア。といった具合です。

昔のゲームでいえば、ソンソンに似ています。

いよいよ本番 アイテムを把握せよ

まずは操作方法。図を見てくれればわかってもらえると思います。上・下段移動は文字通り、自分の進路を選ぶうえでの移動。ジャンプは上に段がない時。これで、アテナとシーケンスウを操作してください。



電撃波とは、他のゲームでいう普通のショットです。電撃波にはレベルが3段階あり、レベルがあがると敵の破壊力があがります。ただし、障害物は3発あてないと破壊できません（各レベル共通）。

サイコソードはアイテムの一種で、障害物を一撃で破壊できます。ただし、ソードから発射される電撃波は障害物を通過してしまいます。また、敵の弾をふせいでくれるし、上段の敵をやっつけてくれたりと、有効なアイテムです。でも、64回ソードを振ってしまうと、ソードは消えてしまいます。これは覚えておいてください。

次に、一番重要なサイコボールです。レベルは6段階あり、レベルに応じて特徴があります。画面には、自分のまわりを回っている4個とストックされている8個の計12個に見えますが、実は計18個持てるのです。これも覚えておいて損はありません。

また、自分のまわりを回っているサイコボールは、敵の弾を防いでくれますが、敵自体との接触は防いでくれない。

さらに、ミューテーションというのがあります。これは、たまごを破壊してたまーにミューテーションポイントが出るので、それを取るとアテナは火の鳥に、シーケンスウは龍に変身します。これは前方にしか攻撃できません。

しかし、2人プレイの時に一人が変身している時に、もう一人が変身している頭に飛


サイコ・ソルジャーに挑戦!?
清水香織さん。



タイトル画面。ポーズがきまってる。

び乗ることができます。頭に乗っている時には、後方への攻撃が可能になります。変身している時に敵や弾にあたると、エネルギーが減り、0になると元の姿に戻ります。

エネルギーやたまごなどは、障害物に隠れています。

まずはパワー・ルームのたぐいです。

エレクトロ・ルームは電撃波のパワーアップができます。サイコ・ルームはサイコボールの補給ができます。エナジー・ルームは、エネルギーを4メモリアップします。

マイナス・ルームは、エネルギーをすいとります。

各ルームとも、通過すれば、それぞれの効果を得られます。

他に、エキサイトポイントがあり、1UPや敵が進化するなどのアイテムがあります。

あと、突然地面からタケノコが出現し、それを撃つと風船や小型のUFOが出現します。これは点数になり、画面上に長く出現させてから取れば高得点になります。（AS0のBポイントと同じです）

タケノコには触れても死にませんが、つまずいて動きがとれなくなります。

書き忘れましたが、アテナと椎拳崇はエネルギーに関係なく、敵や弾にあたると一発で死んでしまいます。エネルギーは、サイコ・ボールと変身の時の体力の目安だけですので、くれぐれも誤解のないように。

サイコ・ボールが一番重要

このゲームの最大の特徴、サイコ・ボールをくわしく説明しましょう。

まず、下のほうのゲージに注目してください。ここのゲージは、エナジー・ルームを通過すれば4つ目盛りが増えて、サイコ・ボールでいえばレベルが一段階あがることになります。エネルギーを補給すると、ゲージに色がついて行き、それでレベルが何段階かわかります。

第1段階は「天地炸裂弾」。これは、サイコ・ボールを発射して敵にあたると、上下に分裂して、その方向にいる敵を破壊できます。敵が縦に並んだ時に発射すれば最も効果があります。ゲージの色が緑色の時（4ゲージ）に使えます。

第2段階は「反復爆裂弾」。これは、通路にいる敵や障害物に当たるごとに横にはね返って、サイコ・ボールが画面から消えるまで破壊し続けます。敵に両側からはさまれた時に、とても有効です。ゲージの色が青い時（8ゲージ）に使えます。

第3段階は「縦横無尽弾」。これは、敵や障害物にあたると角度を変えて破壊し続けます。最初の一撃後、どこに行くのかわからないけど、うまくいけば想像以上の効果を得られる時があります。特に、空を飛ぶ敵に有効でしょう。ゲージの色がピンクの時（12ゲージ）に使えます。

第4段階は「爆進直列弾」。これは、直線上にいる敵や障害物を一気にやっつけられます。ゲージの色が黄色の時（16ゲージ）に使えます。

第5段階は「飛翔撃滅弾」。これは、基本的には「爆進直列弾」といっしょですが、3段にわたって広範囲の敵もやっつけられます。連続発射すれば、ほとんど完璧です。ゲージが赤の時（20ゲージ）に使えます。

最終段階が「究極奥義弾」。これは、使用するとサイコ・ボールが画面上に広がり、ほとんどの敵や障害物を一掃できます。ゲージが満タンのうえに、サイコ・ボールが12個そろった時に使えます。

注意したいのは、「究極奥義弾」は1回使うとゲージが4つ減り、さらにゲージが0になるまで「究極奥義弾」しか使えないことです。

自分のまわりを回っているサイコ・ボールは、レベルがあがるにつれて色や大きさが変っていき、最終段階ではすきまがないほど高速で回転します。

また、変身している時はサイコ・ボールは使えません。

攻略…というよりはアドバイス

とてもじゃないけど、攻略を載せるのは早いので（実は攻略できていない）、SNKからの"教訓"をあげておきます。

☆サイコ・ボールが数に限りがあるといって、使いしぶっているとやられてしまうぞ！

☆攻撃は最大の防御なり！（サイコ・ボールは、防御としておくよりも攻撃用として使った方が数倍威力がある）

☆サイコ・ボールを撃たなければ死にます。

☆サイコ・ボールを使い残したまま死ぬなど愚の骨頂だ！

最後に――

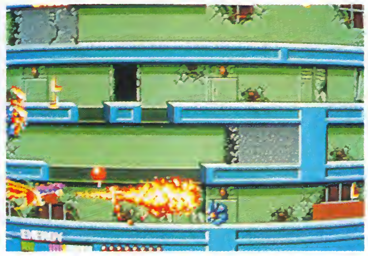
サイコ・ソルジャーは次号でも紹介するぞ。

おまけに――

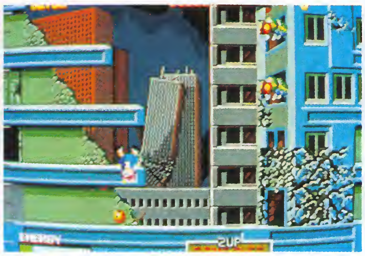
そうそう、SNKのテレフォンサービスが東京にも開設されました。東京の人や関東の人は電話料金が安くなって便利になったぞ。

☎（03）865―4791―

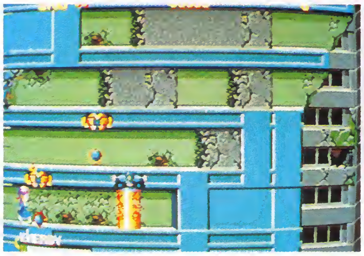
（悠理）



うーし、ミューテーションだ。



やられてしまったアテナちゃん。前回の死に方よりはマシかな？



ボスを倒せばボーナス面？



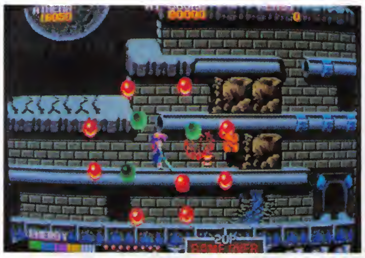
止めてしまって申訳ない。黄色の弾2つが飛翔撃滅弾。



飛び降りるアテナちゃん。なぜかミ○キ○モモに見えてしようがない。



着地成功で「ガーンバ」。ちなみに椎拳崇はコケてしまいます。



でたーっ!! 究極奥義弾！目の前にあるのは敵がランクアップする。とっちゃだめ。



タケノコにつまずいて「オットット」。



2面のボスです。サイコ・ボールが少なくて、ピンチのアテナちゃん。





突然飛んで4面です。この面は水流がこわいよ。

小僧隊ガッチョ

悪ガキ、ガッチョの連続風船割り

アイレムの新作、小僧隊ガッチョは、俗にいう風船割りゲームをバージョンアップさせたゲームです。

懐かしの風船割りがパワーアップ！

画面数40パターンと20数種類のビューティフルな世界の絵を背景に、スリルは満点!!

風船割りはこんなゲーム

念のために、風船割りゲームを知らない人のために説明しましょう。

プレイヤーはシーソーを操作して、2人をシーソーでジャンプさせて風船を割ることになります。シーソーには1人が必ず乗っていて、その反対側でもう1人を受けとめて、最初から乗っている方がジャンプする、といった感じです。

風船は3段あり、どれか1列を全部割ればボーナス点がはいり、最上段の列を全部割れば「ボーナスジャンプ」として、1人増える（実際には1人目なら1人目で1人しか増えない）ことになります。

面数という概念はなく、ひたすら風船を割り続けることになり、シーソーで人を受けそこなうとミスとなり、1人減ります。

内容的には、ブロックくずしの変型ですが、コミカルな人の動きや連続して風船を割る快感が、ブロックくずしとは違う点です。

この風船割りは、新宿西口のスポーツランドに、今でもあります。

ちょっと前置きが長くなりましたが、小僧隊ガッチョは基本的には風船割りと変わらず、そこに面数とアイテムという要素が入ったといった、最近のアルカノイドなどに見られる「レトロ・ブーム」なる現象が、風船割りゲームにも及んだといったところでしょう。



この面は、フィールドゴールを思い出すなあ。



金閣寺をバックに風船割り。ヘルメットを持てば1面は楽勝、かな？



出たーっ!! デビルだ。



背景はパルテノン。ダブルとはこういう効果です。

全部で40面!! アイテムは15種類

さてと、小僧隊ガッチョのルールを説明しよう。といっても、先ほど書いたとおり風船割りと基本的には同じ。

面数クリアはどうするかというと、各列にある風船を全部割ると、その列の左右にあるランプがつくので、全部の列にランプをつければ〝ＥＸＩＴ〟が出るので、人（ガッチョという名前がある）をＥＸＩＴにガッチョがタッチすれば１面クリアです。

アイテムは全15種類。パワーアップが10種類に、パワーダウンが５種類。全部説明しましょう。

●

㊎…金貨。後に出てくるパワーダウンアイテムの効力がもとに戻ります。

Ⓟ…プレイヤーエクステンド。文字通りプレイヤーが１人増えます。

Ⓔ…エキスパンド。シーソーが長くなります。

Ⓗ…ヘルメット。ガッチョのヘルメットから弾を発射できます。

●

◯…シャボン玉。地面に３回まで落ちても死にません。

Ⓑ…ブレイク。ワープ？　ＥＸＩＴに向かってジャンプ？

Ⓓ…ディスラプション。ガッチョが３人に分裂します。３人共落とすとミスです。

Ⓒ…キャッチ。ガッチョをシーソーでキャッチできるようになり、ボタンでとばすことができます。

Ⓦ…ダブル。ガッチョの２人飛び？　取ってないのでわからんちょ。

Ⓣ…トランポリン。トランポリンが出現して、ガッチョのバウンドを助けます。

●

ここまでがパワーアップアイテムで、いずれも同時に装備できます。

●

Ⓡ…逆アール。曲線ジャンプになります。

Ǝ…逆エキスパンド。シーソーが短くなります。

ꓘ…逆ケイ。最初に取ったパワーアップアイテムが一つなくなります。

Ⴑ…逆ジャンプパワー。ジャンプ力がダウンします。

●

◯…（悪魔の絵が書いてある）デビル。画面にオジャマ虫が現われて邪魔をします。

以上５つがパワーダウンアイテムです。

●

また、背景もきれいで20数種類の絵があります。

背景の例をあげると、金閣寺・パルテノン・万里の長城・海と島・アメリカ西部・ニューヨーク・タジマハール・ピラミッド・エッフェル塔…と盛りだくさん。思わずやってみたくなる、魅力あり。

●

ちょっと難易度が高めかな?

実際、私はＡＯＵショーで１回しかプレイしてないので はっきりとは言えないけど、難しかったんじゃないかな。

ほかの人のプレイも見てたけど、１面クリアできず。という人が続出していたからね。

でも、そのへんもアイレムは考えていることだろうし、きみたちのゲーセンに現われる頃には、ちょうどいい難易度になっているはずだ。

ブロックくずしとは、また違った面白さがあるぞ。ぜひプレイしてみては…とおすすめします。

●

（悠理）



逆K・逆Rの連打。上の方にガッチョを送りこむのも一苦労。



一見して簡単に見えるけど…。



右上にデビルの玉が。とっちゃだめ。



うん。簡単そうで難しい面だ。



この位のラウンドに来るとほとんど鬼。飛んでるガッチョの上にあるブロックはこわせるよ。



トランポリンがこのように出れば楽勝。

期待感100！ AOUショー

©セガ

スーパーハングオン

あのハングオンの続編　ニューデザインで登場





今回もAOUショーのセガのブースにはたくさんのゲームが展示されていましたが、その中で、最も人気のあった体感ゲーム第5弾「スーパーハングオン」について、紹介しましょう。

操作性良好
だれでものれるぞ

このゲームはハングオンの続編ともいうべきレーシングゲームで、自車（もちろんオートバイ）は左右にコントロールできます。その他に、アクセルとブレーキによりスピードの調節を行なえますが、(クラッチはない)この操作、全くハングオンと同じなので戸惑うこともないでしょう。

筐体にはブースの紹介の所で書いたように3種類あり、どれも一新された新しいデザインになっています。そのうちのひとつ、アップライトタイプは海外輸出用なので、読者の目に触れることはあまりないと思いますが…。

シットダウンタイプはアップライトタイプにイスをつけたような形になっていて、自車の操作はバイク型ハンドルで行ないます。（ハングオンシットダウンタイプと同じ）

もうひとつ、ライドオンタイプは、筐体にまたがり、それ自体を傾ける事により操作します。ただ、ハングオンのライドオンタイプと違う所は筐体がかなり小さめなことです。これにより、操作がかなりやりやすくなったようです。

余談になりますが、初めてハングオンのライドオンタイプをやった時、その筐体の巨大さに驚き、その操作の難しさに苦労しました。というのも、あのバイクの模型みたいなのがやたら重く、S字カーブなどは切りかえしにかなりの力が必要だったからです。はっきりいって、あの筐体、子供のゲーマーにできるものではありませんでした。

今回はちょうどエンデューロレーサー位の大きさで、ちょうどいい感じですね。



4コースから
任意のコースを

さて、ゲーム内容ですが、これもほとんどハングオンと同じで、決められた時間内にチェックポイントを通過し、ゴールを目指すというものです。

ただ違う所はコースが選べるようになったことです。クレジットした後、ブレーキレバーにより4つのコースの中から任意のコースを選び、スタートボタンでゲーム開始。

ステージ数はコースにより違っていて、最短で6ステージ、最長で18ステージです。

もうひとつの特徴は、やはりコースのアップ&ダウンでしょう。これがあると、ステージに変化がつき、面白くなります。（そのかわり、上り坂で前がみえないというパターンも起こりますが。）

しかしゲームをやってみて感じたことは、操縦感覚はほとんどハングオンと同じということ。つまり、ハングオンの面白さの要素をそのままに、更に新しい要素をつけ加えたもの、そういうゲームだといえるでしょう。

但し、ショーの段階ではまだ試作段階に近いとのことですので、他にももっと新しい面白さが加わるかも。

BGMも更にパワーアップし、レースの雰囲気をもり上げてくれます。やはりステレオで、スピーカの位置も工夫されていて、臨場感バッチリ。

（鈴木炎）







国は乱れ、巨大獣や妖怪、悪人どもが我がもの顔で支配している乱世の時代…君は玄徳、関羽、それとも張飛となって、勝ち抜けるか？ デコの歴史シリーズ第一作、かな？

AOUショー

三国志の世界



三国志の世界

宮殿に監禁されたお姫様、芙蓉を呂布（ＲＯＦＵ）の手から救い出す為に、玄徳・関羽・張飛の３人が巨大獣や妖怪、董卓、老楚、唯孫などを倒し救出に向かう――。

要するに、いわゆる敵を倒して最後にお姫様を助けるとゆうものなんだけど、三国志をモチーフにしているのがウレシイ。

カルノフは何とも言えないエキゾチックな雰囲気で楽しませてくれたけど、臥竜列伝も雰囲気だけで、すでに楽しめてしまうゲームだ。

これはもう、三国志の英雄になりきってプレイしてしまうしかない!!

レバーが２本？

このゲームがＡＯＵショーで目立ってたのは、その三国志をモチーフとした独特の雰囲気もあるんだけど、操作法が変ってたんだ。

何とレバーが２本もあったんだ（＋ボタン一つ）。左レバーで自機を操作し、右レバーを入れた方向に弾が出るとゆう、一部には熱烈に受けた画期的な操作法だったんだけど、残念。結局ボツになったらしく、一般に発売される時はレバー１本にボタン２つという、平均的なものになるそうな（しかし、１つのコンパネに４本のレバーが並んでるのは壮観だった。個人的にはかなり気に入った操作系だったのに…）。

左ボタンでレバーを入れた方向に弾が出、右ボタンで「気合」を使う事が出来ます。

色々なアイテムが画面中に落ちてるんだけど、その中に気玉とゆうのがあって、拾う事によりストックされ、気合ボタンで使うと画面中の大半の敵を倒してくれます。（このゲームは敵や自分の弾に射程があるんだけど、気合にも射程があるので、画面中の全部の敵を倒す訳ではありません。）

その他のアイテムは、攻撃力がアップする火の玉（いわゆるオプション）やスピードがアップする破竹（いわゆる破竹の勢いってやつだね）、ーダメージ受けても大丈夫なヨロイ等、盛りだくさん。しかし馬の耐久力がアップするアイテム、ニンジンはなんか笑えるなァ。馬に乗ってないと、まったく意味がないとゆうのが面白い。

説明がすっかり遅れたけど、このゲームは最初プレーヤーは馬に乗っていて、３回敵の弾をくらうと馬が死んで（馬が倒れるグラフィックがまた笑える）、さらに３回弾をくらうとゲームオーバー。ザコには体あたりができます。

君は誰を選ぶ？

プレイヤーは、
- ●関羽雲長
- ●劉備玄徳
- ●張飛翼徳

の３人から好きなキャラクターを選べます。それぞれのキャラクターの長短所は表を参照して下さい。

君は誰を選ぶ？　プレイヤー表

	スピード	攻　撃	耐久力
玄　徳	速	普	弱
関　羽	普	弱	強
張　飛	遅	強	普

ちなみに１面の川に釣人がいて、実は彼こそが水鏡先生で、これを取り、さらにどこかに隠れキャラの孔明がいて、それを取るとゲームが有利になるらしいんだけど、詳しい効用はまだ不明。

書き忘れてたけど、自分の武器は時間がたつと勝手に退化してしまいます。そのつどパワーアップし直して下さい。

中国４千年の英雄伝説が君を待ってるゾ!!

（ＧＯＤ）


これが気合だ。ちなみに敵はカルノフ(笑)。


さてはカラクリ細工だな、こやつ。

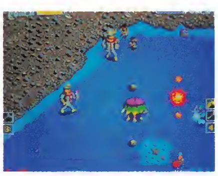

アイテムには点数になるのもあります。

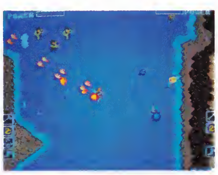

巨大ガマ。馬よりもデカイとゆう…。

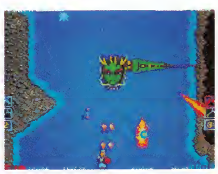

２つ頭のトラ。楽勝・楽勝。

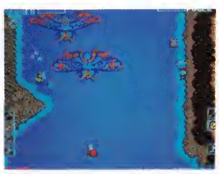


みごとなツラ構え。誰を選ぶ？


ここは出てくる敵を片っ端から倒さないとダメ。こんなに画面に敵が残ってちゃあ…。

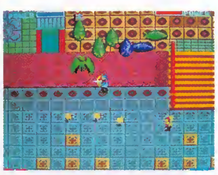

気合玉にエネルギーフラグ。

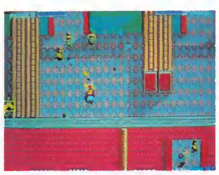

派手な顔してるが、あまり強くない。２Ｐもろに火をくらってるんですけど…。


巨大な蛾。モスラです。


水鏡先生がアイテムに変身(?)したところ。


釣人だ。このお方が水鏡先生です。

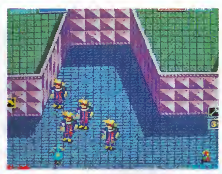

所変れば品変る。中国に来ればスライムもこうなります？


４面は多少迷路のようになってます。

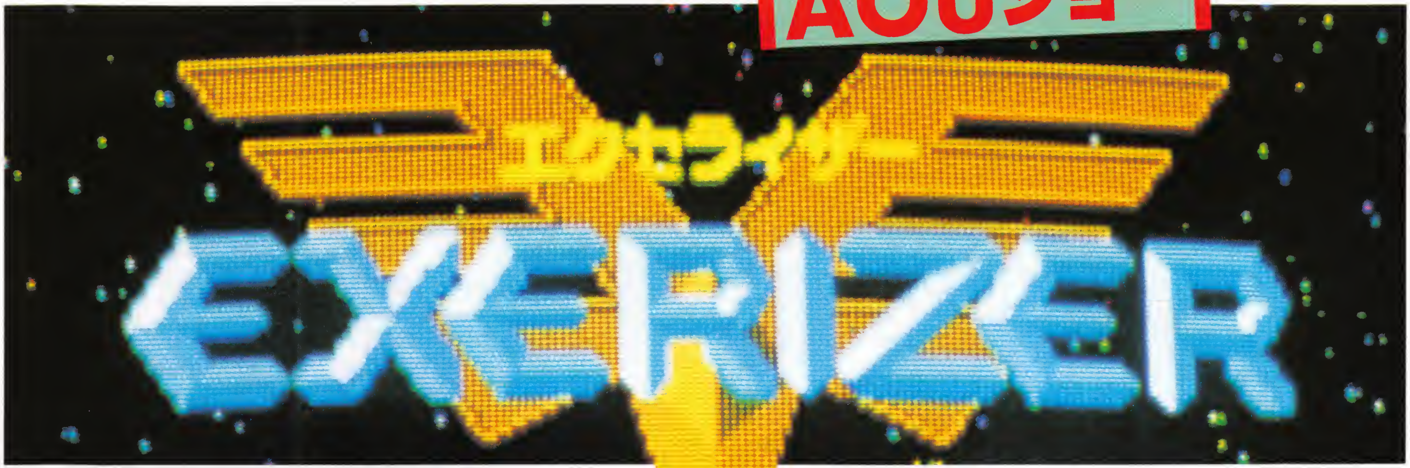

エンマ大王？　３面のボスです。



こんな美しいデモもあります。


２面のボスも分身します。


１面のボス。本体を見極めろ!!



初心者でもクリアできるかも…スペースシューティングゲーム

エクセリオンより操作はやさしい

このゲームはかつてのエクセリオンを思い出させるゲームです。

エクセリオンは一度左右に動くと、慣性が付いてすぐには止まれませんでした。それに比べ、エクセライザーはまったく慣性がありません。つまり、プレイヤーにとってはやりやすい。

またエクセリオンは、敵に弾を1発当てると自分の弾が増えましたが、エクセライザーは敵を倒した後に出てくるパワーアップを取らなければ、パワーはたまりません。

二つを比べてみると、エクセリオンよりもエクセライザーの方がやりやすいように思えます。操作方法も8方向レバーとボタン2つで単純です。しかも、ノーマルの弾は1発しか画面上に出ないので、連射などもいりません。ゲームを始めたばかりの人でも操作にとまどうことはないでしょう。

各面のコツはこれだ

このゲームのコツを紹介します。

1面――敵の動きを読んで出来るだけパワーを使わずにダメージを与える。そして、弾を撃たれたり、身に危険を感じたら、パワーを使って空中ドラゴンを倒す。パワーがたまるはず。


一面の敵コブラ。

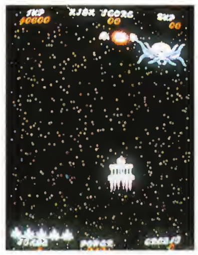
2面――この面はザコがたくさんいるけれども、かたっぱしからやっつければ楽勝。もちろんパワーは使わずに行こう。


たくさんのザコだ。

3面――空中ドラゴンも弾を撃たれるまでは、最低でもノーマルの弾でねばろう。


大きな恐竜頭

4面――この面のUFOは倒せないことはないのだが、UFOから出てくるザコを倒してパワーをかせごう。


UFO!

5面――この面が最大のボーナス面だ。パワーを2つとったあと壊した隕石は、だんだんと点があがり、ここだけで何万もかせげる。ただ、隕石を撃つにはかなりのパワーが必要です。パワーがあまりなかったり、この後に自信がない人はやめといた方がいいかも?


ボーナス!ボーナス!

一応5面までの各面のコツを紹介したわけですが、このゲームの自機は実は残っている量によってパワーアップしているのです。パワーアップしていると何が良いのかと言うと、まずパワーのビームの幅が広がります。そして自機のスピードがUPします。写真⑥~⑫を参考にしてください。

(REO Y・Y)



ぶっちぎり大特集

どこよりも早くニューゲーム登場!!

AOU 1987 アミューズメント エキスポ

AOUショー



問題はあるけど意欲は買うぞ

風見 螢

さて――「大当たり」の予感は？

低調であった――全体的に見て、そういった事が言えるかも知れない。

が、それではまだまだ見方が甘いと言えるのだろう。今のアミューズメントマシン界からすれば「ゲームのパターンは出つくしつつある」のであって、その中で「そこそこ」のレベルのゲームを出すというのは大変なこと。とりあえず「そこそこ」のもので間をつないで、「大当たり」が出ればいいのだが、さて――。

ごめんあそばせ ピリリと一口批評

アイレム――「ガッチョ」はなかなか。だけど、今どき（多少、プレイヤーに対する皮肉も含まれている）こういったゲームについてこれるプレイヤーがどれだけいるか？

エス・エヌ・ケイ――「サイコ・ソルジャー」まあ、ある意味ではオーソドックス。ある意味では斬新。こういったゲームはある程度のウケは狙えるにしても、それから上はどうか？ と言われたら予測できる人は少いハズ。

カプコン――「トップシークレット」難しいながらも面白いとの評価があるが、いかんせん、序盤でインパクトが弱いのはなんとかしないと。

コナミ――「コントラ」このゲームもマニアに易しく、一般人に難しいというような気がするが…そうでないことを祈るしかない。

ジャレコ――「エクセライザー」ゲームとしてはなかなか面白いのだが、グラフィックと構成の仕方で損をしているようだ。

セガ――「スーパーハングオン」まだバージョンアップされるとは思うが、今のままではしょって立つには役不足。まあ、まだまだとは思うのだが…。

タイトー――「ラスタン・サーガ」いわゆる「剣と冒険」もの。操作性は悪くないとのことだが、出つくした感のあるこのジャンル、どこまで行けるものだろうか。

テクモ――「オールアメリカンフットボール」アメフトのルールを理解できる年齢層には50円×2での対人プレイはウケるだろうが、日本でははたしてどうか？

データイースト――「魔境戦士」とにかく難しい。ひたすら難しいという評価。ウチの編集部の連中がこう言っているのだから…難易度の設定は難しいもの。

ナムコ――「妖怪道中記」キャラクターと動きはいい。にしても、ゲーム性はいまひとつか？ 最近のナムコによくありがちなパターンとか？

日本物産――「プービーキッズ」今回数少いキャラクターゲームの中の1つ。「なんとかもどき」と言われつつも（もっとも最近は、こう言われないものの方が少い）、それなりにデキはいい。あとは客層によるか。

その他――「スーパーピエロ（ユニバーサル）」はいわゆる「Mr.DO! ランラン」のこと。このマシンが今さらのように通用するということは、その当時はいかに斬新だったことか。残念といえば残念か…？ 「忍者君・阿修羅の章（UPL）」は前作「忍者君」の続編。前作をやってない人にはかなり難しいとか。さて？

問題は乗り越えるためにあるハズ…

今回のショーではビデオゲーム以外のものが目立っていたようにも思えた。理由は2つ。

1つはプライズマシンやピンボールにも工夫をこらした面白いものが増えてきたということだ。ただ、これがこのままゲームセンターに入って、プレイヤーがみんなこれを楽しめるかというと、そうでもないというところが残念。えてして、こういったものの方がビデオゲームより高価なのだ（ちなみに私のオススメ品――多少古いが――はセガのWビンゴ）。

もう1つは、ビデオゲームの方がネタ切れくさいこと。悲しいかなこれも事実。

それにしても今回のショーでは無意味に人が多かった。というのはどうやら学校さぼってショーに来ていたような学生が多かったこと（いや、創立記念日がこの日に集中していた、かな？）。コラコラ、気をつけてくれたまえ！ 君達のためにAM界が悪く見られては困るんだぞ!!（と、一応は言わせていただきます。）

AOUショー

アイレム

今回のアイレムの出展作品は、新製品「小僧隊ガッチョ」とAMショーにも出展されていた「キスメット・イブ」と、あまりプレイヤーには関係ないかもしれないが、「DUAL 8 SERIES」というモニターです。

新製品の「小僧隊ガッチョ」は、昔あった風船割りシーソーゲームの現代版です。

遊び方はシーソーの上で、ガッチョを元気よくジャンプさせて、流れる風船をバンバンつぶします。



おっ、なかなか面白い、小僧隊ガッチョ。

風船にはパワーアップ（パワーダウンもある）が隠されていて、風船を割っていくと出て来ます。アルカノイドやギガスと違い、パワーアップを2つ以上一度に持っていられる所も魅力的です。

僕がプレイしてみて、一番役に立ったパワーアップは、青いシャボン玉みたいなパワーアップです。これは、何度か落としてしまっても、地面をバウンドして生きてられるパワーアップです。

その他、W・D・T・E・B・Pなどがありました。

W—自分（玉）が2倍になる。

D—自分が3つに別れてくれる。

T—トランポリンが決まった位置に出来る。

E—自分（シーソー）が2倍になる。

B—EXITが出現してくれる。

P—自機が1機増えてくれる。

感想をひと言。

AOUショーは普通のプレイヤーも入れるため、かなりの人だかりが出来ていて、なかなか活気がありました。

（REO Y・Y）



息がぴったり、河戸さんと渡辺さん。



おっと、こちらも渡辺さん。

カプコン

カプコンは、例年新作を一機種に絞ってくるが、今回の新作は一風変わったアクションゲーム、「トップシークレット」だ。

このゲームは今までのカプコンのイメージとは違って、戦闘ゲームではなくて、新しい工夫が生かされたアクションゲームになっている。

トップシークレットの基本的なゲームのやり方は、ワイヤーガンを使って、ワイヤーを枝や壁にひっかけて上に進んでいくというものだ。ワイヤーはワイヤーボタンを押して、レバーをワイヤーの伸ばしたい方向に入れれば、引っかかる所さえあれば張れる。



食い入るような視線が…

ナナメに張るとブランコのようにゆれながらぶら下がったり、ワイヤーで遠くのものを取ったりと、かなりテクニックを発揮できるのがおもしろい。

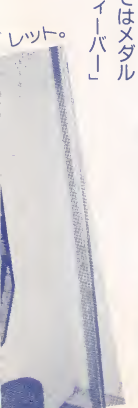
右手にはワイヤーガンを持っていたが、左手には本物の銃を持っていて、敵兵などはこちらで撃つことになる。これも例の如くパワーアップなるものがあるらしい。

難易度や敵キャラクター等については、まだ完成段階ではないようなので、多少変わるということを考えて、コメントは避けたいと思う。バランスのとれた面白い作品に仕上がるといいですね。

他に、カプコンではメダルゲームの「ダブルフィーバー」が出展されていた。これはカプコンのTVゲームのキャラクターをメダルゲームに使ったもので、「魔界村タイプ」「1942タイプ」「SON・SONタイプ」等があるが、その中に「魔界島タイプ」というのがあった。これは、近日発売されるファミコンゲームらしい。

会場には、私のカプコン特集で顔を合わせた開発や営業





レット。

エスエヌケイ

確実な打点狙い3作

SNKのブースにはNEWゲームの「サイコ・ソルジャー」と「ジャンボウ」と「名人戦」がありました。

名人戦は言うまでもないでしょう。君の近くのゲーセンに残っているかな。

ジャンボウは、前号で紹介したとおり、マージャンとブロックくずしをたしたもの。

ここで、ちょっと前号のミスを訂正。ジャンボウの最終面で、パンダが麻雀牌を投げてくるといったのは、デモで1万点棒を振るパンダを見た人が言ったことを、私が信じてしまった為です。許してください。

以上の2つは、いずれもサラリーマン層を対象としたゲームでしょう。

期待のサイコ・ソルジャー

さて、今回のAOUショーの目玉、サイコ・ソルジャーの登場です。

まず、テーマ曲とエンディング曲に歌が流れるのが目（耳？）をひく。歌手の清水香織ちゃんがちゃんと歌ったものが、そのまま流れるということなのだ。以前に、「テディーボーイブルース（セガ）」で石野陽子ちゃんがやっぱり歌っていたけど、ゲームではBGMだけだったもんね。その意味で画期的。

清水香織ちゃんはショー会場にも来ていたよ。

清水香織ちゃんのことが知りたい人は68ページを見よ。

ちょっと横道にそれたので、話を元に戻そう。

ストーリーは、選ばれた2人の光の戦士たちが、世界を闇と化した屍愚魔を葬り、再び世界に光を取り戻す、といったところ。



思わずアテナちゃ〜ん。

主人公の名前は、「麻宮アテナ」と「椎拳崇」。ほとんど冗談のような名前だネ。

この2人がパワーアップしながら進んで行くといった展開です。

見た感じはソンソン＋怒号層圏、かな。

サイコ・ソルジャーは、コンティニュープレイができるので、ブースにいた人達は長時間プレイしていましたネ。

また、チラシなども好評で、行列ができるほどでした。（ポスターの絵がきいたかな？）

サイコ・ソルジャーはカラーページでも紹介しているよ。

（悠理）



◀どうしよう？ 清水香織ちゃん。



にこやかに応待、伊藤さん。

の方々が来られていた。社長も自ら足を運んで、ショーの様子を鋭い視線で追っていた。外国のオペレーターの人達もその中にまじって、なかなかの盛り上がりを見せたカプコンのブースだった。
（ぜんじ）


▶御苦労さま、明河さんと山本さん。



これがトップ・シーク

コナミ

今回のコナミの出展作品は、ウェック・ル・マン24のミニスピンタイプとスピンタイプ、そして魂斗羅とダブルドリブルの3機種でした。

3機種とも、すでにゲーメスト誌上で紹介（ウェック・ル・マン24は11月号、ダブルドリブルは3月号、魂斗羅は4月号）しているので、あえて説明するまでもない。

AOUショーの会場となったNSビルは、そう広くはないので、ブースもそんなに大きいものではなく、ル・マンが3台とビデオゲーム12台のみが設置されていました。

ブースを見まわすと、開発者らしき人は全然見あたらないではないですか!? 他のブースでは、けっこう見かけたのですが!?

…こいつは今頃、神戸のソフトビルで熱心に新製品を開発中、と見ていいのかな!?

現在、市場に出まわっている魂斗羅やダブルドリブルも絶好調のコナミ。今年はきっと「何かすごいこと」をやってくれそうな気がします。(ちなみに「リベンジ・オブ・モアイ」は出ませんよ!!)

（御旅屋）



ウェック・ル・マン24。人気抜群。


うまいじゃん、魂斗羅。


相変らず人気、千葉さんと紙尾さん。

サン電子

サン電子はシューティングゲームとロールプレイングゲームを出展。

シューティングゲームはLIONEX(ライオネックス)で、全方向タイプ。

自分がロボットをあやつり世界を統治しているマザーコンピューターを破壊する、というストーリーだが、最初の自分の武器はパンチだけ。

敵のロボットを倒した時に出るアイテム、レーザーガン、バズーガ砲、リモートボンバーなどを取ってパワーアップして行きます。

強いて言えば、このゲームは、パンチの連打が快感だといえるでしょう。

もう一つのマドゥーラの翼ですが、これはまるでア○ナみたいなゲームです。

自分で女戦士ルシアを操作して、悪の手から伝説の翼＝マドゥーラを取り返すんですネ。

最初1000のヒットポイントを持っているのですが、なにもせずにいても1つずつ減ってゆきます。

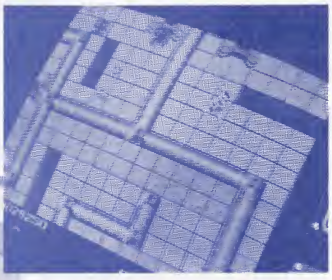
最初のうちは、自分をどんどんパワーアップさせることが重要です。だって、ブーツがないと、ろくろくジャンプすることもままならないのですから。

さて、横スクロールをつづけていきますと、ボスの部屋なんぞに入っちゃったりしてしまうわけですが、こいつをやっつけて、玉をとり（性転換とちゃうぞ）、ゴールの扉に入っちゃったりすると面クリアとなるわけです。

実を言うと、このルシアちゃんは魔法も使っちゃったりするのです。

あっそれから、剣を振るたびにゆれるルシアちゃんの髪がとってもよかったです。

（慶一郎）





落着いた雰囲気。

ジャレコ

ジャレコは最近発表された2作品、「サイキック5」、「エクセライザー」を筆頭に「チエスランド」、「麻雀パーラー」といった麻雀ものの2作品も合わせて出展していました。

「サイキック5」、「エクセライザー」はそれぞれ前号、今号に紹介記事があるので、そちらを参照して下さい。

「チェスランド」はいわゆるオーソドックスなストリップ麻雀ゲームですが、対局もできるようになっています。

「麻雀パーラー」は通常の麻雀がプレイできる他に、数種のユニークなゲームを選択することのできる新しいタイプの麻雀ゲーム。特にオープン対局（コンピュータがオープンで打ってくれるので、ふり込まないですむ）とか、ワンズ抜き（上りやすく、大きい手ができやすい）など、はては麻雀スロットなんかもあって、多面的に楽しめる麻雀ゲームになっています。

また、以前に出展されていたポニー・マークII型筐体のメダル機対応型「メダルポニー」も出展されていて、中には「ビンゴクラブ」、「BIG10」、「ダークホース」等といった顔ぶれが入っていました。

プライズマシンも2種類出ていました。

「サーカスサーカス」はもうお馴染みのペニーフォールゲーム（コイン入れて下へ押し出すヤツね）。一方、「スーパールーレット」はこの名の通りオーソドックスなルーレットゲームだ。

ここのところ、ジャレコはサウンドもグラフィックもいいゲームを続々と出しているので、これからも期待したいところでしょう。

そうそう、「エクセライザー」。バカなこと言わないように。キャラクターの動きもいいし、ゲーム自体も中々面白い。慣れればそんなに難しいゲームじゃないから、是非ともプレイするべし。

（螢）


エクセライザー。


野村さんと山田さん。

セガ

コンパクト！スーパーハングオン

大変な人出でにぎわったセガブースでは、このショーの目玉、スーパーハングオンをはじめ、数々のゲームが出展されていました。

今回も、やはりカードシステムが使われていて、セガのカードシステムに対する熱意がうかがえます。

さて、話題のニューゲーム、スーパーハングオンですが、それぞれ異なったタイプが3台置かれていて、どれも黒山の人だかりでした。



BBバトル。

タイプはアップライト、シットダウン、ライドオンの3つで、アップライトタイプは海外向け。もちろん筐体は新設計のもので、スピーカーがブラウン管の横に配置され、ステレオサウンドも十分味わえます。

ゲーム内容ですが、基本的にはハングオンと変わりませんが、もちろん変わっている所もあります。

まず、コースが選べるということ。初心者用のアフリカ(全6ステージ)、中級者用のアジア(全10ステージ)、上級者用のアメリカ(全14ステージ)、エキスパート用のヨーロッパ(全18ステージ)の4通りあって、ブレーキレバーでセレクトできます。



大勢のお客様と…鳥次さん。



どこかでお目にかかった…

他に、コースにアップ&ダウンが加わったこと。要するに、アウトラン＋ハングオンといった感じなのです。というわけで、もっと詳しくお伝えしたいところなんですが、まだ完成バージョンではないとのことで、いろいろと改良される点もでてくるでしょう。期待できるでしょう。

気合充分！セガの出展作品

セガのブースはこれだけではありません。セガはビッグな会社なのです。

スーパーハングオン以外にエイリアンに支配された星々を救出しにいくというゲーム「エイリアン・シンドローム」は、星を救うために時間内に広いマップ上の捕虜を全員救助し、最後にその星のボスをやっつけるという内容です。

迫りくる敵機から基地を守る対空戦ゲーム「デンジャーゾーン」。このゲームは操縦かんと画面が一体になってて、自分の動きにあわせて動くという、かなりエキサイティングなゲームです。

またすでに発売されている4人同時プレイ可能バスケットボールゲーム「ダンク・ショット」や、ビリヤードをビデオゲーム化した「パーフェクトビリヤード」。セガマークIII用ゲームをゲームセンターでも楽しめる「ソフトディスク5」や、ブロック崩しシリーズ第3弾「ブロックギャル」等のアーケードマシンが展示してあり、人気を博していました。

セガの作品はアーケードだけではありません。「ブラックベルト」等、ピンボールゲームや、小さい子供達でも十分楽しめるエレメカシリーズも数種展示しておりました。

(鈴木&鈴木)

タイトー

やっぱりダライアスの人気はすごい！

なんといっても、タイトーの目玉商品はダライアスですね。19インチタイプと15インチタイプが1台ずつ置いてあったけれども、はっきりいって、これだけじゃ足りないよーといった感じの人気ぶり。

人がもーどっちゃりと集まっちゃって、熱いのなんのって。ゲームをプレイしている人も熱くなってたよ。はたして、何人の人がプレイすることができたのでしょうか。見ているだけなんてつまらないもんね。

まあ、これからもどんどん君達の近くのゲームセンターにも出回ると思うので、楽しみにしていようね。

ニューゲームはダライアスだけじゃないぞ！

他にも新作はもりもりあるぞ。まずは「ラスタン・サーガ」。

こいつは人間を操作するタイプのアクションゲームなんだ。ドラゴン退治に旅立つというようなストーリーで、敵を倒していって、最後に城の中に居るボスを倒すと、ラウンドクリアといった感じだ。カラーページで紹介してるよ。



なごやか、3人のお嬢さま。



見えないよー、ダライアス。



あのゲーム、どう?

おっとタイガーヘリの第2段なのか?

展示されているゲームの中に、タイガーヘリ第2弾とも思われる「飛翔鮫」、すなわち



テクモ

テクモのブースには、トラックボールを使ったゲームが2種類、ティード・オフとオール・アメリカン・フットボールが出品されていました。

トラックボールを使ったゲームとしては、ワールドカップサッカーで完成度の高さを見せていただけに、この2つのゲームにもかなり期待できます。

ティード・オフ

もうゲームセンターに出回っているので、プレーしたことがある人も多いでしょう。

ゲーム内容はいたって簡単で、プレイヤーは球種を選んでトラックボールを回すだけ。誰にでも楽しめるゲームになっています。

しかし、操作が簡単だからといって、なめてかかると、これが意外と難しく、特に恐怖の6番ホールは、ほとんどプロゴルファー猿の世界で、ワンオンできる人はかなりの実力のある人でしょう。

どちらかというと、ロングホールよりショートホールの方が難しいと思います。オーバーパーを出すとボールのストックが減り、逆にアンダーパーを出すと増えます。ボールのストックが0になるとゲームオーバー。

君もアルバトロスを出してキュートなテクモの女の子に、ハートの飛げキッスをしてもらおう。



村瀬、播本、宮里のみなさん。

オール・アメリカン・フットボール

このゲームは、以前外国向けだったグリダリアン・ファイトを国内向けにしたゲームです。

ゲーム内容は、名前の通りアメリカンフットボールで、トラックボールで操作します。もちろん1プレイヤー、2プレイヤーどちらでもプレーできます。

ゲームの特徴としては、攻撃側でのフォーメーションが選べるということがあります。これは本物のアメフトとほとんど同じで、実際のプレーにより近いゲームが楽しめるようになっています。

このゲームは、見るよりプレーすればその面白さはすぐわかります。ワールドカップサッカーにはまった人も、そうでない人も、このゲームに熱中するのは間違いないでしょう。

(岡沢)



華麗にビリヤード。



熱くオールアメリカン。


さすが真剣です。

フライング・シャークというシャレた感じのシューティングゲームなんだ。
　このゲームはタイガーヘリのヘリを、飛行機にした感じのゲームで、難易度もちょうどいいくらいのゲームだったね。
　ショットボタンで攻撃し、向かってくる戦車や飛行機を、パワーアップしたり、ボンバー弾を補給したりしながらやっつけていくという、だれにでも楽しめるようなゲームってとこかな。

なんと！　またしてもなつかしいゲームがパワーアップして帰って来たぞ！

　昔のゲームに、Q－Xってゲームがあったのを憶えているよね。そう、あのQ－Xがパワーアップして帰って来たんだ！　最近は、昔のゲームがパワーアップして、カムバックしてくるという傾向があるみたいだね。
　内容は昔とだいたい同じ。新しくなったところはというと、やはりおなじみのアイテム出現と、クリアの方法が増えたこと。アイテムにはバリアー、ハリー（スピードアップ）、ワープ（ラウンドクリア）、ストップM、エキストラ（1UP）、ダブルなどがある。
　クリア方法は、フィールド内の75％以上のエリアを取るか、パスワードを集めて完成させるか、ワープアイテムを取るかによってクリアできる。ぜひ一度皆さんもやってみてはいかがかな？
　それにしても、タイトーのブースでの熱気ぶりは並じゃなかった。ゲームも充実してるし、もう最高だったぜ!!
（すっぱい大和）

データイースト


確か大阪で…

今回のデータイーストの出展作は全部で3作。カルノフ、臥竜列伝、魔境戦士でした。
　カルノフは、もうすっかりおなじみなので、詳細は省きますが、データイーストの新しいシステムの第一弾ということで出展されていました。
　次に、新作の臥竜列伝。
　これは、乱世に誕生した3人の勇者が悪の軍団、呂布一味に囚われている芙容姫を救け出すために立ち上がり、臥竜（諸葛孔明）の力を得て、強力な敵の布陣を撃破し、芙容姫が幽閉されている呂布の宮殿を目ざす、というものです。姫を救けるために、明日なき日々を戦う彼らの名こそ、かの『三国志』に名を残す劉備玄徳、関羽雲長、張飛翼徳、というわけ。
　プレイヤーは、3人の中から好きなキャラクターを選びゲームを進めます。
　ゲーム画面は後方上から見た感じで、自分に合わせてスクロールが、上には終りまで、横はある程度まで動きます。
　また自分のパワーアップは、所々に置いてある箱の中に入っていて、数種のものがあり、弾が強くなったり、足が早くなったりしますが、一つだけ特殊なものに気合玉があり、これを取ってボタンを押すと、四方八方に飛ぶ気合攻撃が出来る様になります。
　このゲームは操作方法が変わっていて、2レバー1ボタンがファイヤートラップの様に配置されています。左のレバーが自分の移動用で、右のレバーが自分が撃つ弾の方向を決めるものです。一応ダメージメーターもあり、難易度もちょうど良く、楽しめるゲームになっています。


元気に君塚さんと江成さん。

　最後に魔境戦士ですが、これもデータイースト初のループレバー（怒で有名ですね）採用で、操作に凝っています。
　操作法は怒などと同じで、回転で自分の撃つ方向、レバーの倒しで移動です。ボタンは2つあり、左が回転する自分の武器、右が自分の乗るマシーンからの射撃ボタンです。
　自分の武器の基本は無限に撃てる短剣で、アイテムを取る事により、いろいろな武器を使える様になりますが、これらは弾数に限りがあり、使いきると短剣にもどります。マシーンからの攻撃にも弾数に限りがあり、無くなると出なくなってしまいます。ただし、アイテムのマシーンを取れば、パワーアップした武器を撃つ事が出来る様になります。
　このゲームの特徴は、敵を倒した時に出る金貨の様なものを取って、たまったらアイテムを取れる（買える？）様になるという事です。各アイテムがどのくらいの値段かはアイテムに表示されています。
　今年はデータイーストに期待できそうです。戦士よ！　魔境を打ち破れ！
（ECM－C・C）


三国志の世界。臥竜列伝。

ナムコ

　今回、ナムコのアーケードゲームの出展は妖怪道中記のみ。気合入ってるなァ。もちろんブースは黒山の人だかり。あまりの盛況ぶりに、なかなかプレイできなかったのが残念ではありますが、一種でこれだけ人を集めてしまうんだからスゴイ。ナムコの人気度、期待度を改めて認識させられました。脱帽。
　さて、この妖怪道中記、ゲーム内容もさることながら、ハードがすごい。アップライトなんだけど、ヘッドホン端子が標準装備というスグレもの。こいつはうれしいぜ。ゲームセンターに行くときはヘッドホンが必需品、なんてなるかもしれないね。
　さてさて、この妖怪道中記、一見して、「ファミコンぽいなア～」（別に悪い意味じゃないヨ）というのが第一印象。もちろん動きのなめらかさ、グラフィックの完成度は相変らずなんだけど、画面構成やゲーム内容の設定やカコミに入ったセリフが出てくるあたりが、おもわずファミコンのノリ。アーケードゲームの良さとファミコンの良さをアウフヘーベンしたらこうなった、というのが、とりあえずの感想。


テキパキとナムコの勝倉さん。

　ゲーム内容は、いつもイタズラをして村の人々を困らせている「たろすけ」が、神様のおしおきにより地獄の入口まで連れていかれ、裁きを受けるところから始まる。果して、「たろすけ」は人間界に戻れるか？　レバーを下に入れると「たろすけ」は気合が入り、念力がパワーアップするんだけど、気合の入れる所が、このゲームのポイントでしょう。
　ただ、発売まで丸々1ヵ月あるから、まだ未完成バージョンなんだけど、こいつは期待度120％の五重丸だぜ。
（GOD）


▲さすがナムコさん。ファンがどっと…


◀妖怪道中記の人気は高かった。

座談会 AOUショー

ゲーメストが選んだ ニューゲームベスト5

大盛況だったけど内容は？ 人気ゲームは？ メーカーの気合いは？

AOUショーが終ったその日、編集部には生きている部員が集まった。もっとも集った中には、部屋に入ったトタン討死にした者もいたが…。

出席者はご当番編集長鈴木炎、オタヤ、悠理、岡沢名人REO、なぜか知らない人S・萩原、T・Metc。

盛況だったけど改善してほしい点も…

炎　今回の春のショーは大盛況で人・人・人の波だったね。ゲーメストで紹介したいと考えたニューゲームやブースは、ほとんど見ることが出きなかった、というのがまず第一の感想だネ。

一同　（口々に）全くその通りだった。

悠　オペレーターのためのショーなのに、一般入場料を取って、なぜ一般入場者を入れるんだろうね。

T　それは一般入場者（特に中高生）が興味を示すニューゲームは何かを、オペレーターが知り、購入の時の判断材料にしたいから、ということもあるんだと思う。

オ　それはそうだけどね。でも、あれだけむらがっていれば、そのゲームがなになのか、どんな内容なのか、オペレーター自身が見ることも判断することも出きなかったんじゃないだろうか。

岡　それだったら、オペレーターと報道関係者の日を、特別にとればいいんじゃない？　そして、プレイヤーの興味の示し方を見たいオペレーターは、一般入場者が入る日に来ればいいんじゃない？

悠　そうだね。それにもうひとつ、一般入場者のために1日は土曜日とか休みの日を当てるべきだと思う。


黒山の人だかりとはこのことか？

オ　そうだよね。みんな行きたい気持よく分るもんね。

悠　ボクなんか交通費なくっても行きたかったもん(笑)

炎　学生服のまま、午前中から会場にいた学生とかを見ると、サボッてきたんじゃないかなって思われるよ。

オ　健全な娯楽のためのショーであるのに、補導されるなんていう事態になったら、やはり、イメージダウンもはなはだしいもんね。

T　それじゃ来年のために、ゲーメストからも、ショーの日取りのことは、考えてもらえるようにぜひ提案したいね。

リバイバル調のゲームが目立ったネ

炎　ところで、今回の人気ゲームって、何だと思う？

岡　やっぱりセガのスーパーハングオンじゃないかな。しかし、あのハングオンが小さくなってびっくりしたよ。

オ　ハングオンってさ、あの大きな筐体がグーンと傾むくから、すごい衝撃なんだよね。

炎　そうそう、あれが体感だと思うよ。

萩　でもサ、いま実際の車も一般的に言って、小さくなっている傾向にあるんじゃあない？

悠　そんなこと言っても、あれじゃゲンチャリだよ。(大爆笑)

T　アメリカのショーにも出品するって話だよ。

萩　アメリカ人は、あれにどうやって乗るのかな？

岡　足が余っちゃうんじゃないの。(笑)

S　画面はショー用のバージョンじゃないかな、まだ大巾に変ると思うよ。

オ　小さくなったハングオンだけど、今までスペースがなくて置けない店でも、あの位なら大丈夫って、置くこともあるしね。きっとゲーセンにあれば、やってみたいゲームだよ。

T　ナムコの妖怪道中記はどう思った？

岡　あれは文句なしに楽しいと思う。誰でも楽しめるゲームだと思うよ、第一キャラクターがかわいいしね。

S　お祈りなんか、真剣に祈らないと、守護霊が守ってくれないしね。

オ　それでも、丁半バクチのところなんか急にマジになって、大人向きになるんだよ。

悠　まだ、3面までしか完成してなかったが、何かボク等の世代にピッタリマッチしている企画だね。

炎　ゲゲゲの鬼太郎のノリじゃない？

悠　そうだね。それにファミコンを意識している感じもする。すぐそのままファミコンになりそうだよね。

岡　エスエヌケイの歌を唄うサイコ・ソルジャーも、すごい人気だったね。

オ　そうそう、初日にサイコソルジャーの歌を唄ってい



日本物産

マージャンゲームでおなじみの日物の出展作品は「BOOBY KIDS」「HYHOO」「対家麻濡感」と、それぞれなかなかのアイデア作品。

まず、ブービーキッズは2人同時プレイ可のキャラクターゲーム。なかなかいいゲームです。

4方向レバーと2つのボタンで自分を操作して、全32面をタイムスリップしてください。ボタンはドアの開閉と穴掘り、穴うめ用のボタン。ただし3つ目のボタンもついて




広川ひろみさん

る歌手の清水香織ちゃんが会場に来て、ゲームやってたでしょ。さりげなく来たから、周囲の人は気がつかなかったんじゃないかな。仲々かわいかったよ。

悠　音声合成で歌うっていうのは、他にコナミのダブルドリブルがあるが、あれは、アメリカの国歌ということで、オリジナルの歌を唄うのは、サイコ・ソルジャーが最初かな。

オ　大阪弁で話すの、あれも楽しいね。

S　あの音声合成がもっときちんと調節されて、はっきりと聞こえると最高だね。

T　そう言えば、エスエヌケイの初日部隊が、トンボ返りで開発に戻り、もう調節しているってうわさだよ。

炎　オペレーター人気って言うと、どんなところだろうか。

S　ナムコの妖怪道中記とカプコンの新しい企画、トップシークレット。それにタイトーのラスタンサーガあたりだね。

悠　ラスタンサーガは黄金の城IIと呼ばれているから、売り上げの予測が立つんじゃないの。

炎　トップシークレットはまだ難度の調節が出きてなかったし、すごい難しかったように思ったけど…。

岡　それでも、2日目にはもう慣れてきている人が多くなってたね。

オ　タイトーのフライングシャークは、社長が「1942」のようなゲームをつくれって、つくらしたのかな?(爆笑)

R　(途中で起きた人)アイレムの小像隊ガッチョは、リバイバルだよね。

オ　そう言えば、アルカノイドの大当たりから、復古調の傾向が大いに感じられるよねえ。

今後の傾向かなゲームも多様化

T　ショーということを考えたとき、各メーカーのブースには、どんな評価がされるかな?

炎　なんと言ってもセガだと思うよ。人の流れ方や、レイアウトがいいね。

S　BBの配置なんか最高だね。

岡　それにあのスペースの中に、盛りだくさんに展示されていたよ。ショー担当者の気合いが感じられたね。

オ　タイトーもいいと思ったよ。毎度のことだけど、人気ゲームのあるブースは、迫力があるよね。

炎　ダライアスは、もうゲーセンに出まわっているからと思ったが、すごい人気だったね。

悠　隣のアイレムの受付のところまで人波が押しよせてタイトーの人も、気が気じゃなさそうだったね。

T　インストラクターの人なんか、「ニューゲームの方も見て下さい」って、言ってたよ。(笑)

オ　あと、ブースで人気があったというのは、やはり、エスエヌケイじゃないかな。

岡　社長さんがずっとついてたみたいだね。反応を見ながら、ニコニコしてたよ。

炎　ナムコのブースは、せまい上に人だかりで、人の頭ばかりみていたような気がするよ。

悠　アイレムのブースではキスメットイブが人気だったし、ナムコではタワークレーンが、テクモではビリヤードが、という具合にビデオゲーム以外のがモテていたね。

S　外国から初参加のウィリアムズ社とプレミア社のピンボールは共に人気が高かったしね。今後の傾向を示しているんじゃない。

——口々に同意が出る。

炎　それじゃ、春のショーは、低滞ぎみと言われたけど大盛況につきマル。ということでどうかな?

——一同ナットク。

AOUショー ニューゲーム ゲーメストが選んだ ベスト5

順位	ゲーム	票数
1位	妖怪道中記 (ナムコ) ●文句なしにおもしろい	9票
2位	スーパーハングオン (セガ) ●初心者から乗れるゲンチャリノリ	7票
3位	サイコ・ソルジャー (エスエヌケイ) ●歌うパフォーマンス	5票
4位	ラスタンサーガ (タイトー) ●黄金の城IIでやってみよう	2票
同列4位	トップシークレット (カプコン) ●アイデアがおもしろい	2票

投票は読者2人を含み編集部のメンバー

おり、これはプレイヤーが穴に落ちたのを引きずり出すためのボタン。

面クリアの条件は、マップ内の宝をすべてとると(マップはスクロールするよん)、KEYが出て、それで扉に入ればOKなのです。

対戦クイズ「HYHOO」は、4人同時プレイのクイズグランプリのようなゲームです。

正解率とスピードで成績をきそいます。

全20問あり、A・B・Cの三択問題が19問、ラスト1問はパネルクイズ。全問正解だと再ゲームできます。

日物といえばマージャン、マージャンといえば日物、その名に恥じず、ついに出ました! 65536色使用の「対家麻濡感」(ハウスマヌカンと読む)、特殊液晶コンパネ使用の2人対局OKのすぐれものっ!

アガレば、ビデオから取りこんだと思われる美人のねーちゃん(日物の人じゃないでしょうネ?)がぬぐわしゃべるわの大判ぶるまい。思わずやりこんでしまいました。

ただ難点といえば、液晶コンパネが画面から10センチくらい離れているので、1人でやると、画面とコンパネをかわるがわる見るのに疲れるということです。

(慶一郎)



ハイ、ハイ、ただいま

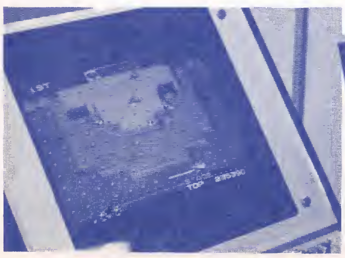
ユニバーサル

ユニバーサルのブースに、一番たくさん置いてあったのが、このスーパーピエロ。

4方向レバーとボタン1個で操作します。ボタンは球をなげるためのものです。画面に出ているフルーツをすべて取るか、敵を全部やっつけると面クリアです。EXTRAの敵やダイヤモンド、一度投げるとしばらく使えない球などは、MrDoのルールを受け継いでいます。

おもしろいのは、自分がクモのように糸を引いて歩き、その糸にかこまれたフルーツは得点の高いフルーツに変化するということです。

(慶一郎)



スーパーピエロ



佐藤明美さん

こちら発信局



第2回目を迎えたAOUショー
発信局はちょっと趣向を変えて
出展メーカーの横顔をのぞいてみました。

セガ白井孝夫さんにインタビュー

from AOU

舞台裏では、華々しいショーが終わった、
その時から次のショーに向けて、
身をけずるような闘いが始まるのだ。

田口あゆみ

春風はニューゲームのたよりをのせて…

みんな、元気ですか。春休み真盛りってところかな。

そう、ゲーメストもやっと1年目のフレッシュマンを修業し、2度目の春を迎えるのです。ふり返れば1年、試練の嵐の連続、グッスン。

あゆみも"あゆみちゃん、ゲームのこと、難しくてわかんなーい"なーんて、あまえていた去年よりは、いろんなことを覚え、すこしはプレイヤーのみんなのこともゲームのことも理解できるようになったかな。(まだまだアマい、と編集部の声。キャッ。)これからもガンバルからね。

さて、春の訪れとともに、各メーカーから、プレイヤー待望のニューゲームの便りが届きました。

今年もまた新宿NSビルにて、AOUショーが開催され、オペレーターやマニア少年が朝もはよから続々とつめかけ、もう開幕から熱気ムンムン。AMショーと違い、一般参加も可とあって、鋭く機械に目をはしらせるオペレーターにまじりカメラを下げた少年がたーくさん。(ン? たしか平日のハズだが)

それにしても、三ツぞろいをビシッと着た、苦みばしった熟年オペレーターたちがバイクのマシンにまたがったり、お船の機械にのったり、仕事とはいえなんともユーモラスな光景でした♡

AOUショーの詳細は今月号の大特集を見ていただくとして…。

舞台はセガへ。ショーはビジネス、そしてマニアの夢の広場

ところで、ショーを開催する側、つまり、オペレーターやマニア少年やあるいはゲーメストのような編集部、出版社をむかえる各メーカーは、このAOUショーにむけてどのような準備をし、どのようにショー成功を期するのでしょうか。

ショーといえども、ただの展示会ではなく、メーカー対オペレーターのれっきとしたビジネスの場なのです。アマい態度でショーに臨むことは許されないのです。

出展会社の各ブースの中でも、ひときわ人気の的だったのが、セガ・エンタープライゼス。二重、三重の人がおすなおすなでもうタイヘン。ムムッ、さすが。

美しい受付嬢と共に、ズラリと並んだお客さんの応待に、ショーの進行にと忙しく動きまわっている、ちょっぴり小柄なヒゲの紳士を編集部がキャッチ。

白井孝夫氏、セガ販売部販売課係長、かつ、このAOUショーにおけるセガのリーダー。ショーにむけて販売、宣伝、営業、研究開発等の課からなる実行委員会が結成され、白井さんがその実行委員長として、ショーの企画から進行レイアウトまで、すべての指揮にあたられたわけです。

果して、ショーへむけて、どんな苦労があったのか、白井さんにお話をうかがってみました。

ああ、ゲームは多くかつブースは狭し!

温厚で、やさしそうな白井さんは、去年までは業務用機械の販売を行っていたそうな。「売るのは得意だったんですよ」ホント、あたたかい口調の白井さん。そこが腕ききセールスマンのポイントなのかな。

そんな白井さんがショーの企画等の担当になったのは、去年10月のAMショーから。

今回のショーの準備はAMショー直後に始まった。

「今回、いちばんの苦労といえば限られたコマ数の中で、いかに多くの機種をみせるか、です」

ブースは狭く、セガの出展機は多いというギャップの中で、レイアウトが大変難しかったそうだ。

セガのブースを見ると、ナルホド、約20のゲームが並んでいる。でも多いのはゲームの数だけではないのだ。

「大勢のお客さんがみえるわけですから、どうしたらじっくりとゲームを見、かつ多くの方がゲームをプレイすることができるか、ということも考えてレイアウトしなければならない点もムズかしかったですよ」

そう、人の流れというのも重要なポイントなのです。実際には、予想以上のお客さんが殺到したのだから、ウーン、痛しかゆしというところかしら。

「それに、オペレーターの方に、ゲーム機を買っていただくというのがショーの目的でもあるわけですが、実際には一般のお客さんがゲームをプレイなさって、オペレーターの方がゲーム機をよく見ることができない、ということもありまして、そのかね合いがまた難しいところです」

レイアウトひとつとっても、これだけの難問をクリアしなければならないのだから、「ショーの夢はよく見ましたよ。それがたいてい悪い夢なんですヨ」ですって。

スーパーハングオン、タイムスキャナー、ブロックギャル、時の戦士、スーパーチャンス、スペースクレーン、シューティングゾーン、おちゃらかほい、ワールドビンゴ……。いちばん通路側にスーパーハングオンの3タイプを並べ

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

（ふりがな）お名前	年齢（　　）才 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

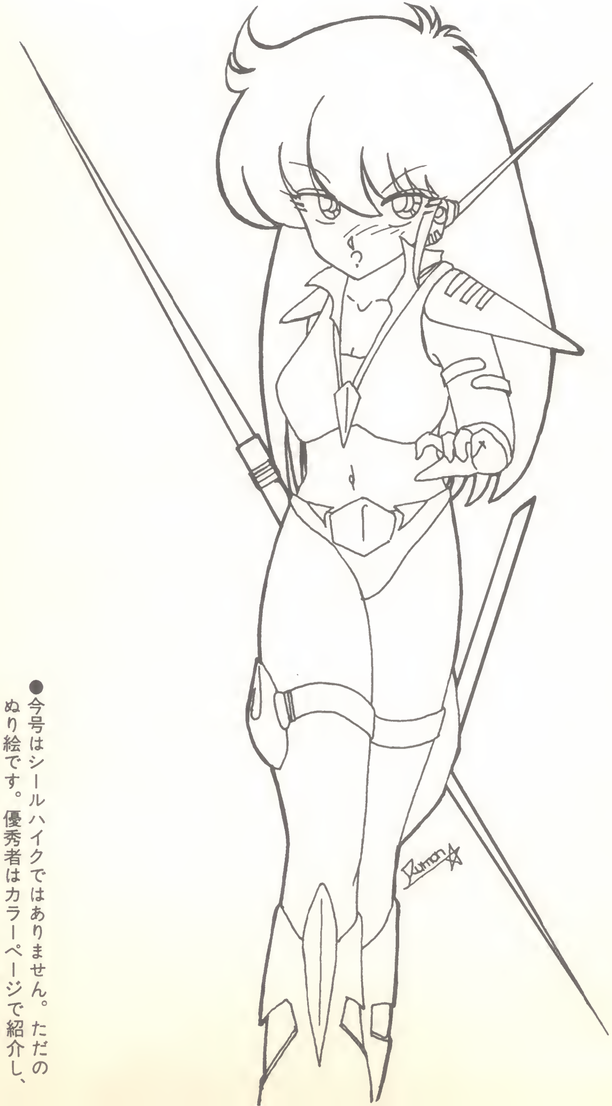
東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「彩色コンクール」係

（ふりがな）お名前	年齢（　　）才 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	



●今号はシールハイクではありません。ただのぬり絵です。優秀者はカラーページで紹介し、プレゼントもあるから、みんな送ってね。

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST ほいほい　プレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で72ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたの好きなゲーム名（現在）

Ⓕ：あなたの好きなゲームメーカーは？

Ⓖ：ゲーメストの表紙について，何かご意見ありますか？

Ⓗ：ゲーメストを何で知りましたか？

Ⓘ：ゲームをして，何が一番楽しいですか？





たのは成功のようですネ。何せセガのブースを埋めた人の半分ぐらいがスーパーハングオンをとり囲んでいたのだから。でもヤッパリセガの持ち味を生かすに、あのブースの狭さが罪なのです。

自信作が勢ぞろい。やっぱり体感！ショーは最高潮！

実際に出展機が決定するのは1月ごろ。セガといえば体感ゲームがカンバン。今回も一番の目玉的商品はスーパーハングオン。3タイプをそろえた（1つは輸出用）。

体感ゲームといえば、セガには今や時代の象徴ともいえるアウトランが健在だけど、ここでスーパーハングオンをだすのはかなり大胆なのでは…と編集部でも意見があがったが、「あるゲームの人気が落ちたから次のゲームを出す、ということはしません。アウトランが4輪タイプの体感ゲームだから、今度は2輪タイプを、ということでスーパーハングオンをだしました」とのこと。



何だか、たのもしくなっちゃう。ところで、今回のスーパーハングオン、ずいぶんと小さいけど…。

「いや、小さいといわないでコンパクトと言って下さい。どこのゲームセンターにでも気軽にスペースをとらずにおけるように、と考えました」

ホントに細かいことまで、ちゃーんと計算ずみってカンジ。ニコニコ笑って話してくださるけど、きっときっと考えぬいた賜物なんでしょう。

個々の出展ゲームについては、やはり一番気を使うのは製作者。そりゃ、生みの親のようなものだものね。AOUショーでも、自分のゲームに長蛇の列なんかできてるのを遠くから見てニヤッとしたり、反対だと落ちこんじゃったり、さりげなく近ずいてきてはちょっと向きをかえてみたり…。子供たちを預かる白井さんとしては、みんなをかわいがってあげなきゃネ。

「ショーの前日、午後6時になっても機械が搬入されてこない時なんか、もう逃げだしたくなっちゃいます」



時間との戦いも、結構ハードだったようです。

そしてショーのフィナーレ「今夜は飲みます！」

販売を担当していた10年の間、いつも考えていたのは「業務用ゲームにつきまとう、あの暗いイメージをどうしたら変えることができるか」だったという。AOUショーはさしずめ、イメージ一新のためのチャンスだといえるのではないでしょうか。もちろん、最近ではゲームに対する見方も急速に変化しているけれど、ニューゲームはさらにそのイメージアップのチャンスになり得るわけです。

「のみにいくと、いつもゲームのアイデア論でもりあがるんですよ」

直接設計にタッチするのは22～25歳の若い開発課グループだけど、2カ月ごとのゲーム委員会で意見を出し合い、それがゲーム開発にとり入れられる、というシステムがセガにはある。何せ白井さんがセガに入社した動機は「あのSEGAというロゴを見た時から、ずっと頭にやきついて」ですって。セガへの愛着もひとしおでしょう。ゲームへの情熱も少年と同じ。いつも新しいゲームを考えているのだという。

ショーが終わったら、どうするのですか？ 1人でしみじみと？ 一言、「のみます！」

「いえ、それはもったいない！ スタッフ一同で、もう盛大にやりますヨ」

苦労をわかちあった者同志、感激も感慨もひとしお、というところでしょう。

ショーの最終日、3月5日、セガブースの白井さんは、ゲーメスト編集部にむかってニッコリとVサインを送って下さいました。そりゃあ、あれだけの人気を集めて、きっとニューゲームのほうもオペレーターの間でも大好評だったのでしょう。大成功オメデトウございます。

今回のセガ出展の大きな特徴はカードシステムの使用、カードという新しい媒体によって、ゲームを通してのプレイヤーとの関係もますます幅広くなるわけです。3月にはハイテクランド・セガ神田店につぐカードシステムの店が横浜、関内にオープン。ますますのりにのってきたセガ。それを支えているのが、セガのスタッフ、きっとみな白井さんのような情熱家ぞろいなのでしょう。

白井さんは、またこれからAMショーに向けて、ハードな毎日がスタート。

「プレイヤーたちに夢を与えてくれるニューゲーム、AOUショーはまたひとつ、素敵な春を運んでくれたのでした。みんな、ますますハリ切って！ それではまた！

卒業してゆく子供達に

小野塚商店（通称トッキヨ）小野塚進店長

●インタビュー
野村　流紋



▲子供たちを語る小野塚店長さん。

こんな小さな店だけど

私がこの店を父にまかされたのは5年位前です。それまでは、サラリーマンをしていたわけですからまあ脱サラになりますね。そのころはゲーム機はリースだったんですが、リースではどうしても新しいゲームが入らなかったので、自分で買うようにしたんです。子供達は新しいゲームをやりたがりますし、来てくれた子供達が残念がるのもくやしいですからね。

最初のうちは、うちのような小さな店は記事にならないから、となかなか話してくれなかった小野塚さんも、しつこい私達にやっと折れて話し出してくれました。

うちの店は全部で20つぼ。20年位前からやっています。ゲームは店の三分の一で20台もありません。こんな小さな店ですから、ゲームセンターとしては劣等感を持っています。商売としてもみいりはよくないですが、子供達と本音で付き合えるこの場は、とてもやめられるものではありませんよ。

遊びに来る子供達は小中学生がほとんどです。小さい子供がゲームセンターに出入りするのは良くないと考える人もいますが、小さいうちにゲームを遊びの一つとしてやっていれば、自分で自分を制御してゲームにのめりこむようなことがなくなる――まあゲームに対する免疫のようなものが出来るのではないか――とも考えています。

現在、うちの近くの小学校ではゲームセンターに出入りしてはいけないのですが、うちには親御さんと相談のうえ、うちに来るのを認めている子供達が来ています。

子供達はうちの店のことを〝トッキョ〟と呼びますが、これは6年以上前のことみたいで、なぜトッキョなのかは誰も知らないので私にも分からないんです。私も知らなかったので、子供達が「トッキョで待ち合わせだよ」と言っているのに、うちに来るので、不思議に思ったものです。

昭和14年12月7日生まれ、現在47歳の小野塚進店長さんは、何を話していても、すぐ子供達のことになってしまいます。本当に子供達を大切に思っているんですね。

社会的な「落ちこぼれ」を作らないことが我々の役目

私は〝学業〟と〝社会性〟を両立してはじめて一人前だと考えています。

そこで学業は学校にまかせるとして、我々は子供達の社会性を育てていかなければならないと思っています。そのために、特にけじめには厳しいつもりです。社会的な基本的ルールを、その子の年齢に応じて守らせるようにしたり、子供同志でも年長者は先輩としての行動をとらせるようにしたりします。

また未成年の子供には、何があってもタバコは吸わせません。このような場所では、学校よりもずっと年齢のちがう子供同志のつながりが出来易く、年の違う子供達が仲良くやっていますが、反面年長者の悪い所も小さい子は見て



▲店長とのお話に思わず熱が入る私・野村。

自分の価値を下げないで!


▼みんな生々していたネ、トツキヨの常連。

いるので、気を付けなければいけないと思うからです。

新顔の子供が来た時などは緊張しますね。新顔の子供の中には服装や態度のなってない子供やタバコを吸おうとする子供もいるんです。そういう子はすぐに叱りますが、なかには何を叱られているのか理解できない子供がいるんですよ。こういう子供達は今まで叱られていないので、悪い事だということが理解できていないんです。これは社会的な所や両親に問題があるのだと思います。

とにかく、けじめには気を付けています。特に〝いたずら〟と〝悪い事〟の区別には厳しいつもりです。うちに来ている子供達が他の店に行ったとき、歓迎されるような子供達になってくれるように努力しています。

私達と話している間にも、ある子供のお母さんが子供のことについて相談しに来たり、中学生位の女の子達が話をしに来たり。まるで学校の先生のよう。そういえば、学校の先生もあいさつしに来たりするそうです。

子供達の成長を見ているのが楽しいという店長さんは、みんなの良いお父さんのようでした。採算無視でやっているピザトーストは、子供達の栄養を考えて、野菜の入ったバランスの良いものを作っているのには驚きました。

自分の価値は自分のすることで決まるんだよ

店の三分の一はお菓子を売っていますが、すべて広げた状態で、すぐに手に取れるようになっています。他の店の人は万引がすごいでしょうといわれますが、うちでは全くありません。加えて言うならば、次にそのゲームをやろうとしてお金を入れていた子が、時間がなくなって帰ってしまうときには、お金を返してあげますが、そうするとクレジットが残ってしまいます。そのクレジットを勝手に使ってしまうということもありません。

夏には向かいにプールがあるので、店も満員になってしまい、よくサイフをなくす子がいるんですが、これもほぼ100%がちゃんと私の所に届きます。

これは去年の話ですが、やはりサイフをなくした子がいたので、良く探すように言いましたが、どうしても見つからないと言うので、サイフの特徴を尋ねたところ、ちゃんと私の所に届いていたサイフでした。その子に、サイフを落としたのは自分の不注意もあるのだから反省し、ひろってくれたのはあの子だから良くお礼を言いなさいと言ったのですが、なかなか恥ずかしがってしまって言えない様子です。それでも、ちゃんとお礼を言わなくてはだめ、だと言うと、もじもじしながらお礼を言いました。その時に、お礼を言えた子のすっきりした顔と、どういたしましてと言った子供のうれしそうな笑顔は忘れられません。

お礼をなかなか言えなかった子も、お礼を言えて良かったと感じたのだと私は思います。甘いばかりが良い事ではないのですよね。

店長さんが子供達に思うことは「自分の価値を知り、その価値を下げないようにしなさい」ということなのだそうです。

店長さんによると、子供は本当に価値の高いもので、それを自覚すれば、その価値を下げようとは思わないのだそうで、それを実行しているのです。そしてそれはうまくいっているようです。

他のゲームセンターなどで、タバコを吸っている子供達に言いたいんだけれど、ゲームセンターの人というのは表面上何とも言わなかったとしても、タバコを吸っている子供を、そういう子なんだな、と思って見るのだ、ということを理解ってほしい。そんなことで、自分の価値を下げることはやめなさい。

そして、これはゲームセンターに行く子みんなに言いたいんだけれど、ゲームセンターが今だに市民権を得ていない――一般の親達に認められていない――ことの原因は君達にもあるんだ、ということをよく考えてほしい。ゲームセンターを認めない人達に不満を覚えるだけでは、何の解決にもならないのだから。ゲームセンターをみんなに認めてもらうためには、ゲームセンターに行っている子の方が、行っていない子よりも良い子であるという事実がなければいけないのだ、ということをよく考えてほしい。

高校生になると行動範囲が大巾に変わる子が多いせいか大半の子供が、このトッキョを〝卒業〟してしまうそうですが、私はそんなみんなが、本当に良い成長の場をもつことが出来たのではないかと思います。

最後まで、なぜうちのような取り得のない店をわざわざ取り上げるのか、と恐縮し通しの小野塚進さんでしたが、私を始め、取材班の全員が行って良かったと思いました。ありがとうございました。


▲いちだんと話もはずんで…

お待たせ後編

完全攻略

い。何度もコケてコケ続け…だからボクのアドバイスは役にたつ!!

さーて、今回は後編ということで4・5・6面、そして脱出の攻略といきましょう。

みんながお待ちかねの面ばかりだね。ではさっそく始めてみようか－!!

4面だ

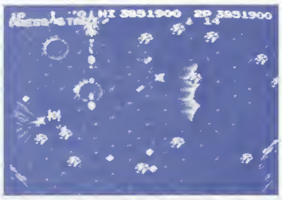
1周2周目で苦しんでいる人はいないでしょうから、3周目ぐらいからちょっとアドバイスしようか。

3周後は当然撃ち返し弾が来るので気を付けねばなるまい。敵をたくさん出してしまうと、うっとうしくなっちゃうので、地上や横にくっついてるハッチは早めに壊す。

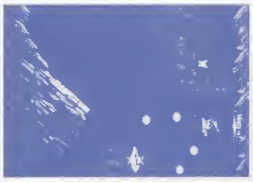
流星だじょ

流星地帯では、地上のハッチから出る敵の撃ち返し弾に気を付けよう。ちなみに、流星の当たらない場所は、1P側のスコアの一番右の0とHIGHスコアのHの字のちょうど中間ぐらいに、レーザーがいくようにすればOKだ。多少0寄りでも平気だじょ。

それから、5周目以降（フォースフィールドをとるなら4周）からは、なんとこの流星が弾を撃ってくるのだよ。そこで、この縦一直線しか逃げ場がないところでどうするかというと、一番上へ行けばよろしい。弾はじぇんじぇん当たらないじょ。



ここにいれば安全安全。ら・く・しょー!!



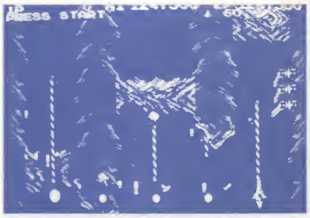
横のハッチからダッカーが生まれてきた！ しかし300点じゃー安いよなー。

5つ並びのハッチはおいしいじょ

さて、後半にある5つ並んだハッチだけど、これを一気に壊して点をかせぎたいところだね。

それにはまず、割れる岩石地帯をこえたら右へ行くのが正解だろう。オプションを広げるためだね。

その後くるリップルレーザーは取っても取らなくてもいいけれど、リップルレーザーをとってしまうと、次のレーザーユニットを意識しすぎて、左へいきすぎてしまうことがあるので注意しようね。

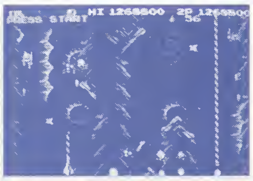


まずは右へGO！

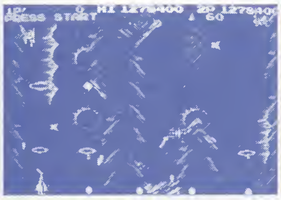
その場所を越えたら、今度は左へ移動するわけだが、オプションを縮めないように少しずつ移動しよう。

又、地上のハッチを撃ちやすくするために、下から半キャラもしくは1キャラ分上に位置させた方が良いぞ。

次にレーザーユニットを持った恐竜くんが来るわけだが、じかに撃ってもよいし、ミサイルでやっつけてもよい。

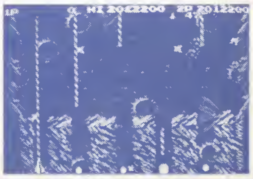


ミサイルでダッカーをやっつけろ。弾は右へ引きつけられるので楽になる。



弾を撃たれたりしたらせまくて怖い思いをするぞ。

しかし、前者は弾と壁との間が狭くて怖いし、左によりすぎてオプションがくずれやすい。が、後者はミサイルを撃つタイミングが悪いと、ミサイルが途中で消えてしまうことがまれにあるので、多少危険もある。



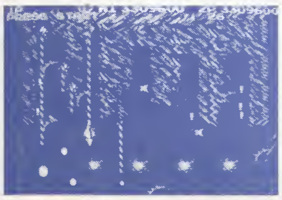
うーし！ きれいにオプションが並んでる。レーザーもハッチの上を通ってるし完璧だ!!

恐竜くんをやっつけたら、レーザーユニットがおかれるわけだが、それをギリギリ取れるような位置で取り、そのままフォーメーションを動かさないようにする。

すると、最初に4つハッチが並んででてくるので、撃てる範囲まで来たら、しまりかけたとき撃つ。（しまってから撃つと、手前に敵を出してしまって撃ち返し弾が危い。）この並んだハッチは、だいたい1つしか当たらないけど、あまり気にしないこと。（最高3つまでなら当たる。）

その後、いよいよ横に並んだハッチが見えてくる。レーザーがハッチの上を通ってるかどうかを見て微妙に調節する。

しかし、フォーメーションがくずれそうだと思うなら、あまり動かさない方が良いだろう。そして、撃てる範囲まで来たら、しまった瞬間を見てミサイルを撃ち、すぐに上へ逃げ込んでしまおう。4つ以上は破壊できるはずだと思うよ。



みごとに5つ破壊！ 左のひとつは爆発がずれてるね。

サラマンダ

目指せ！ 1千万点

すぱいきっど大和の

やったぜ！ 1千万点!!

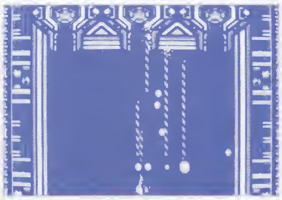
軽がると…と言いたいとこだけど、ほんとのところ、しんどかったぜ

かせぎはラクするじょ

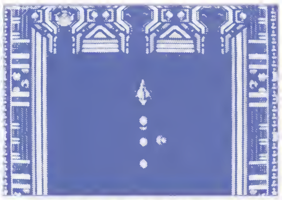
4号でかせぎの話はしたと思うけど、こんどは、それで横着する方法があるんだ。

まずはもちろん、かせぎのハッチ（まん中の下）以下を全部破壊する。コアが開いたら一つ又は2つコアを破壊する。そして、そのかせぎのハッチの上にある壊されたハッチと重なるようにする。すると、あら不思議、下から上がってくる敵をかぶりついてるではありませんか。（この表現はやっぱりおかしいかな？）

とにかく、あとはジュースを飲みながらでもくつろいで、コアが自爆するまでかせいでいるのを見てればいいのである。



コアは一つでもいいからコア（壊）しておこう。



おいしい点数源だ。この間プレーヤーはひと休みできるんだ。

5面だ

サラマンダの中で、最もいやな面といわれた面である。難しく、その上死んだりしてしまうと、そのままゲームオーバーにもなりかねないという、容赦のない攻撃をして来るのであーる。ううっ、やだなぁ。

ファランクスだじょ

まずは、最初の装備を持って来る敵の後のファランクス2匹だが、下のやつから順番にやっつけるか、下から上へオプションをのばして一気にやっつけよう。くれぐれも撃ち返し弾においつめられるような行動はしないように心がけようね。



あっ！　いびつな破片が逃げて行く。（ファランクスの上）深追いはするなよ！



2回目のファランクスは上から下へオプションを伸ばせばよいぞ。

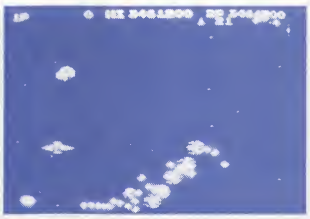
ファイヤーガイストだじょ

次のファイヤーガイストは前回攻略したよね。え？　先月号を読んでないって？　そういうこまったちゃんは友達に見せてもらうか、本屋さんにバックナンバーを注文しようね。

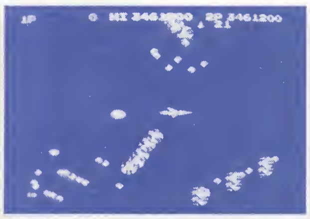
編隊だじょ

さて、いよいよ恐怖の変態、いや違った、編隊がやってくるぞ。いちおう前回にも攻略をしたけれど、今度はまた変ったパターンを紹介するとしよう。

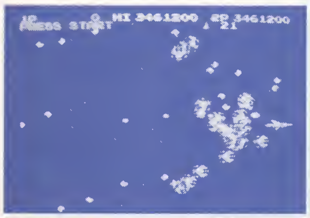
5周目から使えるパターンだけど、まず最初レーザーもミサイルも撃たないで待ち構える。そして、編隊が出て来たら、なにも撃たずに真ん中の方へ向かっていき、上下か



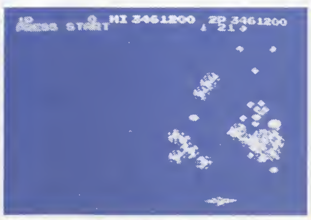
5面編隊―①



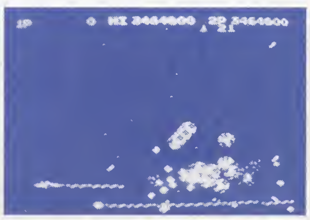
5面編隊―②



5面編隊―③



5面編隊―④



5面編隊―⑤



5面編隊―⑥

サラマンダ完全攻略

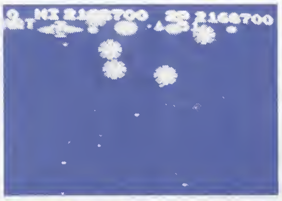
らの編隊の間を少しずつ進んで一番前まで行く。この時、敵は弾を撃ちすぎて、ガンセキが出てこれなくなっているので楽である。下から来る編隊が出つくしたところで、下からまわり込んで一気に敵をやっつけるんだ。

でも、前半の編隊は後半に比べて難かしいと思うので、後半にだけ使った方がいいかもしれない。むしろ前半は、このパターンを使わない方が安全かもしれないゾ。

ザブIIだじょ

次はそうそう、ザブIIだね。まず、後半の編隊が終わったら、ガンセキがいなくなるまで画面の後ろへいる。いなくなったら画面の一番前までつっぱしり、ちょっと間をおいて後ろへ下がる。（これはスピード2段階でのパターンですが…）すると、後ろへ下がっている途中に、ザブIIが出て来てくれるというワケ。

でも、タイミングが早すぎて、ザブIIがでるまでに一番後ろまでいってしまう恐れもあるので、一番上か一番下で、画面にこすりつけるような感じで（つまりレバーを斜めに入れるんだ）後ろへ下がるんだ。そうすれば、ややスピードを落とすことができるので、早く行きすぎることはないでしょう。



ほーら簡単！　インド人もビックリ!!

ベルベルムだじょ

うーん。5面は説明することが多すぎちゃうなぁ。お次はベルベルムですね。



1周目なら上をあけてもかまわないから、おもいっきりオプションを広げよう。



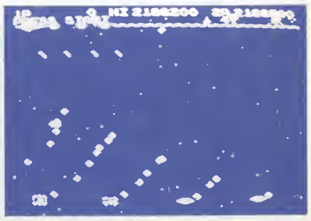
2周目はそうはいかない。上のやつを逃がすと弾を撃たれるからね。

ザブIIが終わったら、画面の一番上、一直線にオプションをはって左上へ自機をおく。この時、ミサイルは撃たないで、レーザーだけを撃っている。ベルベルムが出始めて、撃ち返し弾が自機の近くまできたところで、ミサイルを撃ち始める。すると、上の列の撃ち返し弾がとぎれてくれるので下へ行きやすくなる。（これは5周目以降を基準に説明しています。）

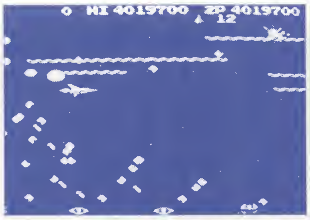
そして、2列目が来るようになったら、下の列から来る弾に沿うように下へ下りて、2列目の弾を下に引きつけるようにする。3列目が始まったら、すぐに上へもどってしまえば、しばらく楽になるぞ。

上にもどった時は、後ろからくる弾には十分に注意すること。下に引きつけたことによって、オプションも下に伸びているので、4列目5列目もそのままやっつけられると思う。5列目が撃てないようだったら、ミサイルを撃つのをやめて（いちおう安全のため）、前へ少しずつ進んでいけばよろしい。

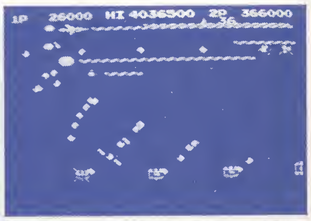
6列目も撃てるのなら動く必要はないし、撃てなければ少しづつ前へ逃げてもよい。



ベルベルム—①



ベルベルム—②



ベルベルム—③

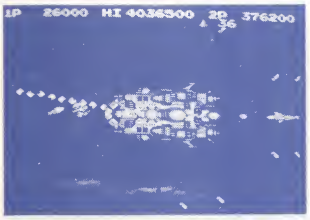


ベルベルム—④

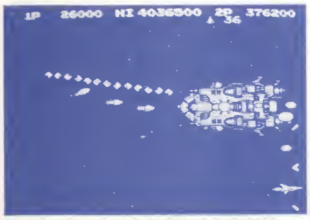
デスだじょ

3周目からのデスは弾をとぎれ目なく撃ってくるので大変だ。動き方を間違えたりすると、すぐにおいつめられちゃうゾ。やっつけ方は2通りあるよ～ん。

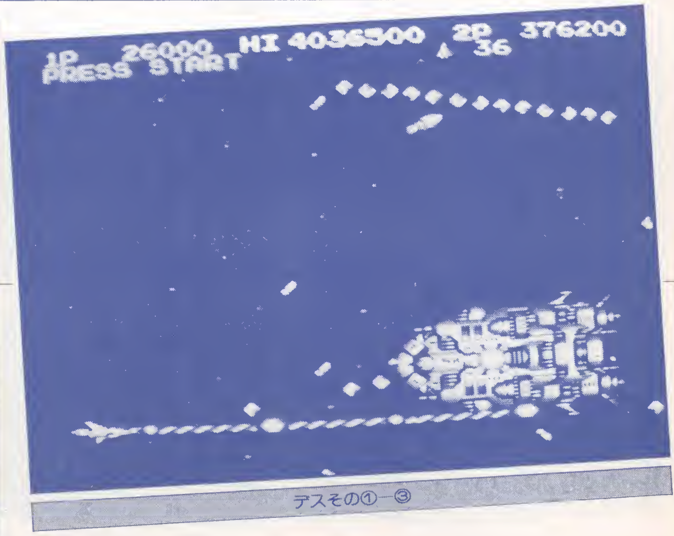
その①は、最初オプションを伸ばし自機を前におく。デスが出現したら少しずつ一番前へと進んで行く。次に下へと下がるわけだが、一番下よりも1キャラ分上ぐらいでとまること。一番下だとハッチをすぐ壊せないで、斜めに青



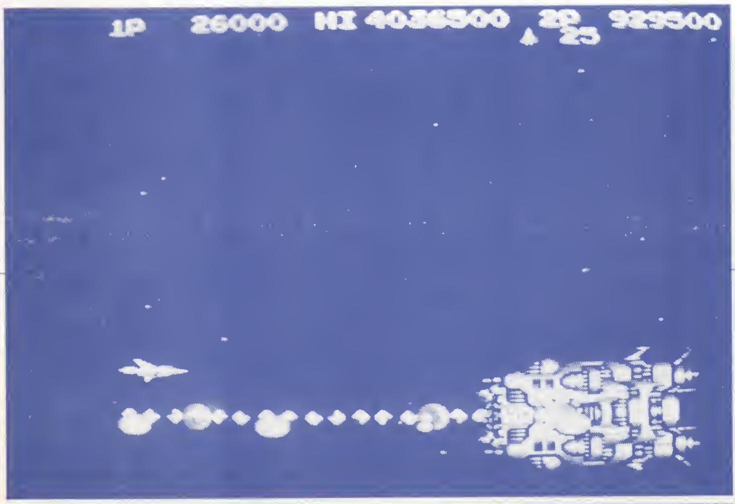
デスその①—①



デスその①—②

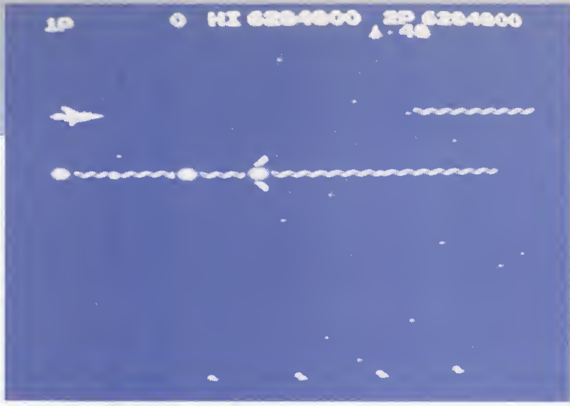


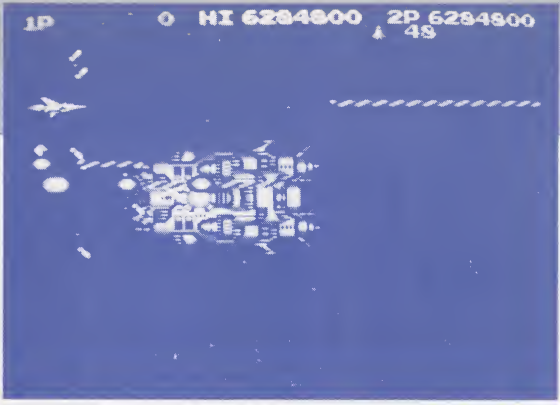
デスその①—③

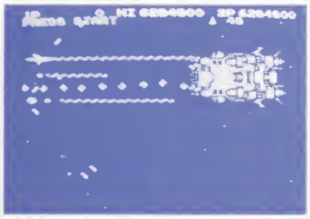


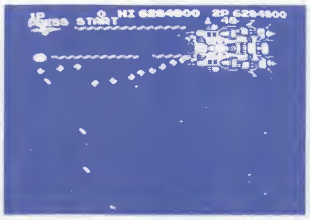
デスその①—④

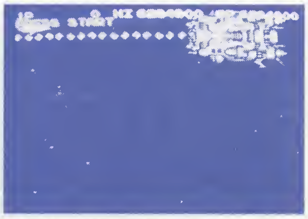
ダマを撃たれてしまうので危険である。
そして、少しずつ弾を引きつけながら一番後ろへいって、弾を十分に引きつけておいてから、上へほんの少し移動する。あまり上へ動きすぎると、デスが弾を上に撃ち始めてしまうので注意すること。するとデスの弾を一定の軌道にはめることができる。あとは、うまくレバーを後ろへ動かしてオプションをデスのコアにあわせればOKだぜい！
その②は、一番後ろでデスがでる位置より少し上で待ち、デスがでてきたら弾にあたらない程度の所で自機を固定する。デスが下に弾を撃つようになるまでじっとしていて、除々に上へ行き、一番上までいく。すると、まだデスの弾をはめることができる。
これでデスも楽・勝!! 5面なんてへ～ちゃらだい!!


デスその②—①


デスその②—②


デスその②—③


デスその②—④


デスその②—⑤

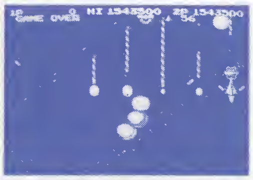

デスその②—⑥

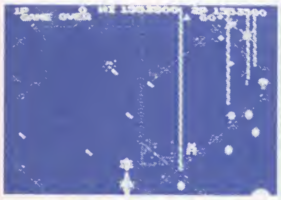
6面だ

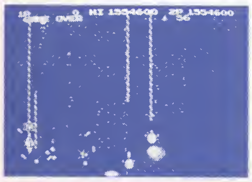
きれいだじょ、恐いじょ カラーボールだじょ

さあ、とうとう最終面まできたぞ。気をひきしめて行こうぜ！
最初に、ベルベルムが横に並んで来るので、撃つと撃ち返し弾が横に並んで来る。あたり前のことだけど。この時も、弾の引きつけ方が変だと、すぐに弾に囲まれちゃうからね。

編隊が終わって、ケムドミラが終わると、今度はカラーボールが弾をボロボロ落としながらふってくる。こいつも気を付けないと、あっという間に弾やピンク弾に囲まれてしまうぞ。
基本としては、左下で小さな円を描くようにして動いていれば、だいたいOKである。それが恐いなぁと思う人は、最初、右の方から少しずつ左へ移動していき、左の端の方までいって、背景が赤っぽくなったら、もう1回右へいって、同じように逃げればOKだ。

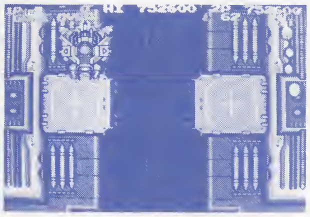

左から来るミサイルユニット（ケムドミラの混合攻撃の時の）を取ったら右へいく。

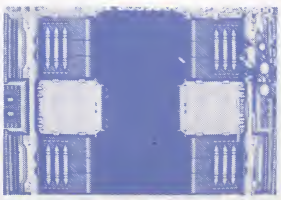

カラーボールが出始めたら少しずつ左へ移動していく。


背景が赤っぽくなったら、もういちど右へ行く。タイミングは自分でおぼえるのだぞ。

カモとはこいつのことだ！ ビッグコアだじょ

ビッグコアは、やっつけるとレーザーをボロボロっと落としてくるんだけれども、自機が上にいれば、そんなの関係ないもんね。
オプションを下から伸ばして、自機を一番上においておけばいいんだけれど、たまにビッグコアがすぐ壊れてくれない時があるでしょ。そーゆーことにならないようにするにはどうしたらいいかなーというと、右か左のカベにこすりつけるような感じで上の方へ自機をもっていき、最後にチョンチョンと一番上までもっていけばよい。ビッグコアはすぐ壊れてくれることでしょう。

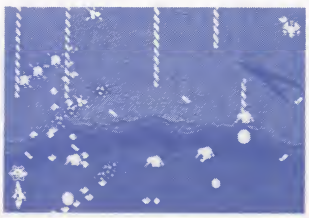

さあこい！ ビッグコア!!


やけクソにレーザーを撃ってきたよこの人。バカみたーい。

またまた編隊だじょ

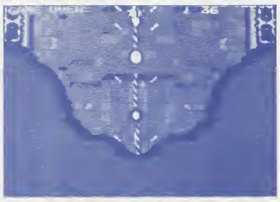
3周目ぐらいから、ビッグコアの後の編隊がつらくなってくるでしょ。そこで、とっても簡単な方法があるのだ。
最初、右上の方にいて、(ビッグコアは右上で壊した方が、すぐこの体勢にもっていける) レーザーもミサイルも撃たずに、下へ左へと移動し、弾や敵を引きつける。
左から3回目の編隊が出たらレーザーとミサイルを撃ち始め、弾をよけつつ、また右上へ行き、撃つのをやめる。そして、また同じ動作をするが、最初のとはちょっと違って、左の編隊が2つ出ている時に、もう撃ち始めてかまわない。
その後の編隊は、普通にやっつけてクリアだぜ。慣れちゃえばカンタン。


十分に引きつけて…。


そーれ、死んじまいなー。

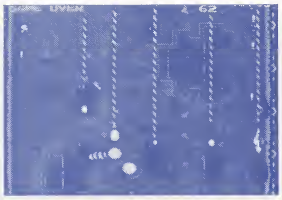
板がはがれるわ横からはじけるわ、もー大変だじょ

3周目からは、横の砲台を撃つと撃ち返し弾がくると恐ろしい。少し下にいてタイミングで上によけてもよいし、一番上にいるだけでもよい。そうすれば、撃ち返し弾にあたることはないけど、ミサイルを自分なりにつかんでおかないと、撃つ前にはじけちゃうので、注意するべし。最後のせまい所は下に下りて弾をかわすこと。


トンネルを過ぎたらミサイルを連射せよ！

それが終わると、今度は両側の壁に砲台がずらりと並んでいる。

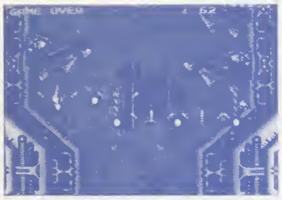
ここはどうするかというと、左からオプションを伸ばして右の壁にペッタリとくっついている。（一番広い所では壁に当たっても死なない。）すると、右の壁についてる砲台の撃ち返し弾は、全部壁にとんでってしまうのだ。これで楽勝！

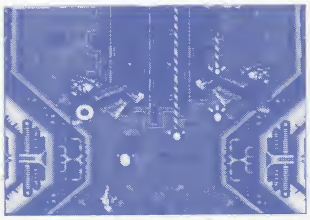

右はしにいれば怖いことはひとつもないよ。

モアイだじょ

もう1回せまい所に来たら今度は左へ移動し始め、左のモアイの口もとをねらうようにし、モアイをすぐに破壊する。右の2匹も残してあるオプションで破壊し、もし逃がしたとしても、下に誘導して画面外へおっぱらっちゃえ！

また、せまい所へくるとモアイが両側に待ち構えているけれども、あらかじめ右に少しオプションをまわしておけば、両方とも壊せるぞ。後は難しい所はないと思うよ。


ゲゲっ!! こんなやつがゲームの主人公になるわけねぇべよ。

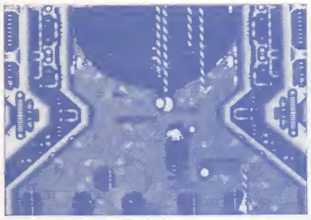

とっとと消え去れ、シッシッ!!

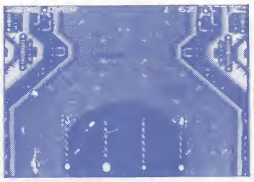
ゼロスフォースもやっつけると弾がドバっと来るけど、右の方に引きつけておけば全然平気だぜ。

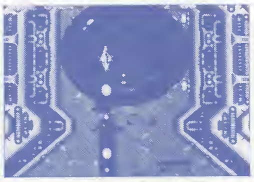
これでサラマンダ攻略はおしまい。僕もサラマンダー千万は達成できたけど、攻略がわかっていても、そう簡単にできるゲームだとは思わない。なにごとも努力と忍耐ですな。

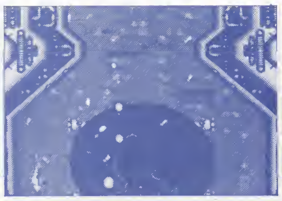
PS：この原稿をまとめるうえで、名人Y・N君とEPSさんの協力を得ました。それから長時間プレイを許して下さったコナミさん、共にありがとう。

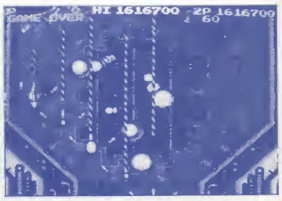
（すばいきっど大和）

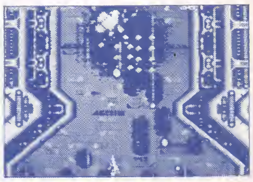

右に寄っておいて、


こうやって、あらかじめ足をいためつけておけば、後は何もしなくても沈んでいくぞ。


あら不思議！ 通りぬけられちゃうよ。このままZAPしようかしら。


最初こーやってミサイルを撃っておくと…。

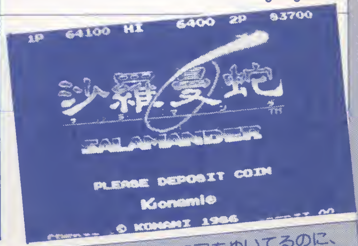

気をつけろ！ あいつの後ろにも砲台がひそんでいるぞ。


だ～っ!! といって弾をボロボロっと撃ってくるので、サツと身をかわす。


BEST 10 PLAYERS

RANK	SCORE	NAME
1ST	10006400	Y.N
2ND	177300	MOM
3RD	83700	NAU
4TH	81200	RZV
5TH	76100	SPY
6TH	75700	ZEU
7TH	71800	S.J
8TH	69800	XVI
9TH	68000	REO

な・なんと!! よく見りゃ1千万点が出てるでねーの!! あっぱれあっぱれ。



あれ？ ハイスコアをぬいてるのに、ハイスコアの数字が変わってないぞ。変だなぁ…。

6月号は4月30日発売!

陽気もいいし、休みも続くし、お金を使い切る前に…ゲーメスト
鈴木炎と石井ぜんじの

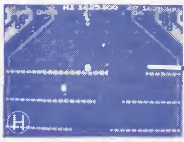
ダライアス攻略これできまり!

この号は、
個性派ぞろいの編集部員の
個性と特長を
はっきりと前面に打ち出して
魅力的な紙面づくりをしたいと
思っています。
乞ご期待(編集長からのメッセージ)

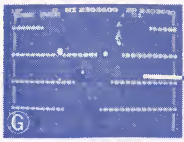


6月号お当番編集長
GOD鈴木

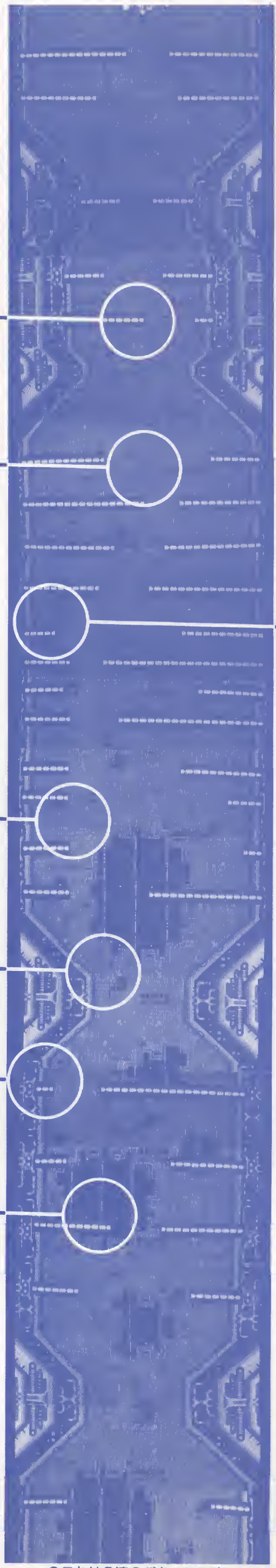
これが真の脱出マップだ!!

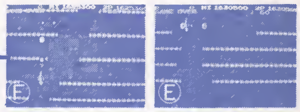


Ⓗそこをぬけたら、あとはず――と一番前にいるだけでいいんだ。



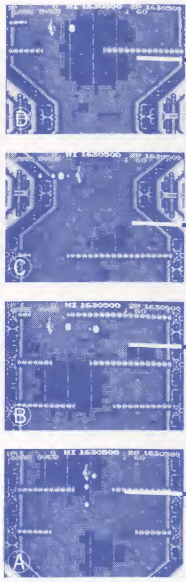
Ⓖいっ気に斜めにぬけるべし! かっちょええぞー!! 気分爽快!!





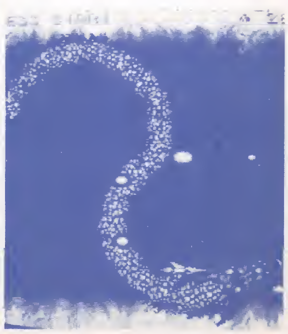
Ⓔはじめっからしまっている、やたらと狭い所 を過ぎたら、
Ⓕ真ん中ぐらいまで、そこに合わせて下がっていき、

実は、4号(62年11月号)でのせた広い方のマップは間違っていたので、正しいマップを元に、脱出パターンを攻略しようかな。



Ⓐ最初の3つは真ん中で進む。
Ⓑ3枚目をこえたら、青プレイヤーのスコアの0を目安として左へ移動。
Ⓒこの出っぱりは当然よけねばなるまい。
Ⓓそしてもう一度左へ移動。ここでいっ気に真っすぐに行け

●これは2速のパターンです



ズームアップ PART 3

さて、このダライアスだけれども、発売されてしばらくたつので、もうすでに遊んだ人も沢山いることでしょう。
初めてやった時には、横長の広い画面のため、自機と敵、どちらを見ていいのか分からなくなって苦労するだろうけれども、要は慣れること。慌てずに弾と弾の間をぬける感覚さえ覚えてしまえば、むしろ簡単なゲームなんだ。
先月号(4月号)で一応、軽い攻略をしてみたのだけれど、今回は比較的楽にクリアできる、ひとつのコースを例にとって――いわばおすすめコースの全面クリアを紹介しよう。●

鈴木　炎

全ゾーン一覧表

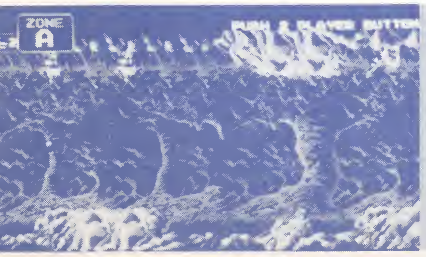


ゾーンの特徴をつかむ それが上達への早道 これがおすすめコースだ

行きあたりばったりで、適当に行くゾーンを選んでいるようでは上達は望めない。
ゾーンが分岐して、複数のゾーンを選べることのできるゲームを楽しむためにはまず、ひとつのコースを完全にクリアすること。それから、他のコースに挑んだ方がいい。ダライアスの場合にもそれがいえるわけだ。
先月号でも、ひと通り、ゾーンの説明をしたけれども、今回は具体的に、ナント26種のゾーンすべてについて詳しく説明していこう！
と書きたいところなんだけど、ページの都合で、26種全部を、というのは無理なのでがまんして下さいな。
そこで、ここでは、全てのゾーンの中から、筆者おすすめコースとして、ひとつ選んでみた。
それはA－B－D－G－K－Q－Vだ。このコースは難しい敵があまり出現しなくて、パワーユニットも比較的沢山でる。というわけで、まずはこのコースをやることをすすめますぞ。(隕石の出現するMゾーンも書いておいたよ。)

Aゾーン(宇宙洞窟)

最初の面ということで、敵の攻撃も大したことない。
ここでは後の面に備えて、数々のパワーユニットを残らず手に入れておこう。しかしいくら簡単な面とはいっても苦労するところはある。
例えば、天井にある砲台からの攻撃だ。この面で、ツインボムにすることは不可能なので、ボムでやっつけることは出来ないからなのだ。またミサイルでねらうにしても、砲台はインケンにも、岩山のむこう側にあることが多く、たいへん撃ちにくい。
こういう場合は、弾の発射するリズムをつかんでしまえばよい。というのは、敵も、ただ適当なタイミングで弾を撃っているのではなく、ある程度の法則――発射してから、また発射するまでの時間、発射される弾数や方向（必ずしも自機をねらってくるとは限らない）――に従って攻撃しているからだ。
これを見切って、すばやく逃げるか、撃つために近付くなりしてしまえばよい。
また、場所によっては、岩山のカゲにある砲台もミサイルでギリギリに撃つことにより倒せるぞ。そして、さらに点数をかせぎたい人は、天井から落ちてくる赤いボディが目印の「マヤリーク」を撃つのもよい。
マヤリークは通常、近づくと落下し、誘爆する爆発を起こすのだが、自爆するまえに弾を8発当てても破壊できるのだ。
この場合、誘爆を起こす爆発はせずに、おまけに点数も入る。これはオイシイぞ。自信のない人は、さっさとマヤリークの下を通り抜けて、無視してしまえばよい。



このマヤリークの誘爆には十分注意。



ダライアス……どうだった？
やりこめばやりこむほどダライアスの魅力に
ひきつけられる思いで、今日もハマッている。
ダライアスこそ体感ゲームの最高傑作だ。
攻略の方もワイドに、これからもどんどん紹介していくぞ。

Bゾーン（都市地帯）

このゾーン、都市地帯だけあって、見かけは狭くて難しそうなんだけど、実はCゾーンより簡単なくらいなのだ。

というのも、出現するパワーユニットの数が多く、特にアームユニットを持った青いリモナーは、撃つと2つに分裂し、さらにもう一発づつ撃つと破壊でき、アームユニットがいっぺんに2つも取れるので、アーム（バリア）にまかせて突破できるからだ。

そのためにも、青リモナーの出現する場所は、しっかり覚えておこう。このゾーンですでにスーパーアームにランクアップすることが可能だ。

それから、この面には、破壊すると5方向に赤い破片をまきちらす「ミラーゼ」が出現するので、破壊してからも気を抜かず、ミサイルを撃ちつづけていよう。

また、空中に浮遊している敵「ラワガス」は撃つと下方に沈んで行くが、実は3発分のダメージで破壊できるのだ。ただ、下方に移動している時は何発当てても無駄なので、止まった時をねらって撃とう。

Dゾーン（山岳地帯）

このゾーンはEゾーンに比べてかなり易しい面だ。というのも、パワーユニットが多いということの他に、自機の動かし方がパターン化できるからなのだ。

それについて説明しよう。

まず、この面に来るころには、ミサイルが3連装になっているだろうから、上下に幅の広い範囲の敵を破壊できる。

そこで、自機を画面縦方向の中央に位置させ、左右の横方向の動きで地上からの弾をかわすようにしよう。

この位置だと、前方から攻撃してくる「ネシウム」と「ソイド」に大変有利だ。

というのも、この位置でミサイルを撃っているだけで、両方とも全滅させることができるのだ。ネシウムに弾を撃たれても、ちょうど弾と弾の間に位置していて、よける必要がないので楽だ。地上からの攻撃に対しても、先月号で書いたように、山の向こうにある砲台もボムを利用してやっつけられるのだ。

このパターンさえマスターしてしまえば、何でもないゾーンだ。ゾーンFでも同じパターンが使えるので、参考にして欲しい。

ところで、この面もよくパワーユニットが出るけれども、ひとつ注意してほしいのは、慣れないうちはレーザーにランクアップさせないことだ。

理由はあとで書くけれども、パワーユニットがあとひとつかふたつでランクアップするというところで、赤のパワーユニットを取るのをやめよう。

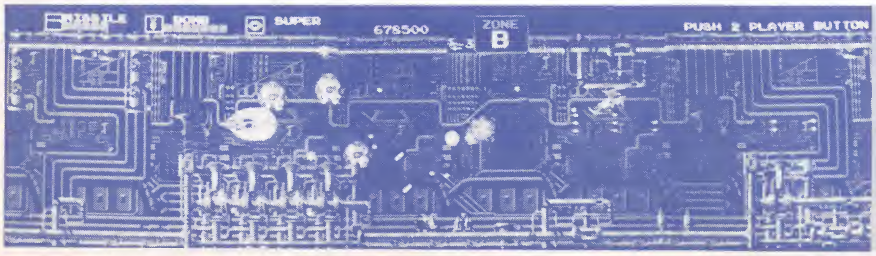
ボムについては、この面を終わる頃にはツインボムにランクアップしていることだろう。ツインにしてしまえば、もし殺られても、まずはひと安心、といったところだろう。ツインがあるとないとでは、だいぶ違うからね。あ、そう、この面（山岳地帯）のBGMはなかなかノリがいいぞ。

この表の2行目と3行目には、そのゾーンに出現するパワーユニットの数が、R（レッド）、G（グリーン）、B（ブルー）の順に書かれています。これらパワーユニットの数はランク（DIPスイッチによる難易度設定）により変わります。2行目がノーマルランク（ランクB）で、3行目がハードランク（ランクC）です。なお、出荷時の標準設定はノーマルランクです。
注）ここに書かれている数字はプログラム上で設定された数字ですので、実際とは異なる場合があります。たとえば、ゲームプレイ状況による敵の出現数や、出るはずの所でちょうど敵が出現しない様になっている時は、パワーユニットが出現しません。また逆に、分裂する敵、「リモナー」と「カナタ I 10」の持っているユニットは1として数えているので、表の数字よりも多くパワーユニットが出現することもあります。（よって、分裂する場合を除けば、この表の数より多いということはありません。）

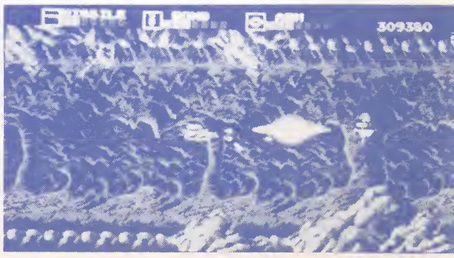
A ☆
R×4 G×5 B×5
R×3 G×3 B×3
金×2 銀×2
1, 8, 10, 20
1, 2, 3, 4

B ☆
R×3 G×3 B×3
R×3 G×3 B×3
金×2 銀×4
3, 4, 6, 23
5, 12, 15, 25

C ☆☆
R×2 G×4 B×4
R×3 G×3 B×3
金×2 銀×4
2, 7, 14, 21
5, 13, 15, 21



ラワガスに連射しても意味がない。止まってるときに撃とう。





Gゾーン（バンアレンベルト）

背景は宇宙に変わり、不気味な雰囲気がただようこの面も、見かけによらず簡単だ。

理由はいろいろあるが、まずひとつとして、背景が黒のため、敵及びその弾が非常に見やすいことがあげられる。おまけに、青リモナーが持っているアームユニットがたくさん手に入るので、バリアに物を言わせて突破できるのだ。

青リモナーが出るタイミングは、画面上部に巨大な星が現れたあとなので、この時だけは画面後方にさがって確実に回収しよう。

この面でハイパーアームにすることができる。ハイパーアームがあれば、まちがって背景に当たってしまっても、少々はじき飛ばされるだけですむので、プレッシャーが少なくなるというわけだ。

ただし、背景に当たってはじかれた時も、シールドは1回分減るし、背景にも有効になった点を除けば、他はスーパーアームと同じなので、それほど強いとはいえない。

とはいえ、この金色に輝くオーラは見ていてとてもカッコイイので、やはり取るだけのことはあると思うぞ。

手強い敵といえば、やはり破壊不能の高速ミサイルを打ち上げてくる「メツヒ」だ。

この敵は、他にもCゾーンやIゾーンを初め、後半の面でよく現われるうっとうしい地上物だ。こいつの打ち上げるミサイルはとても速く、また正確に自機を狙ってくるのではなく、すこしずれた所を狙ってくるので、大変よけにくい。早目にボムで撃退するか、さっさと前の方に行って無視して、ミサイルをよけるなりしよう。

Kゾーン（海底基地）

バンアレンベルトに比べて大変敵の弾などが見にくい面だ。しかし、敵の攻撃は大したことなく、パワーユニットも多く出る。

そうそう、面が始まったときに出現する建物？　の下の方に、1UPキャラが隠されているので、逃がさず取ってしまおう。標準設定で、エクステンド（得点で自機が増えること）が60万点の1回しかないダライアスにとって、1機プラスされるかされないかは、あとあとだいぶひびいてくるからだ。

このタイプのゾーン、つまり海底都市のゾーンのパワーユニットの動きは、フワフワと上下に浮遊しているので、あせって取りに行かなくても逃げられてしまうことがない。同じように、都市地帯のパワーユニットも、出現した場所からほとんど動かないことも覚えておこう。

さて、このゾーンで唯一手強い敵、「ベンサー」だけれども、こいつもまた無敵のミサイルを発射するイヤな奴だ。

ミサイルを発射するタイミングがわかりずらく、撃ちに行ったら連続でミサイルを喰らってしまうといったことがよくある。

ここはもう先手をかけるべく、出現したら多少のダメージは覚悟でも、ボムで一気にカタをつけてしまおう。

Mゾーン（バンアレンベルト）おまけ！

この面にはナント、3種類の敵しか出撃しない。隕石が大小の2種類と、砲台が1種類だ。隕石が主要のキャラクターになっていて、それなりの強さになっている。

まず、飛来する隕石のうち、大きい方、「カナタ」についてだが、こいつは3発の弾を当てることにより爆発し、小さい隕石「ワガターキ」2つに分裂する。「ワガターキ」は一発で破壊でき、それ以後分裂はしない。

攻略としては、自機を画面中央よりやや後ろに位置させ、ひたすら撃ちまくることだろう。

よくカナタを撃ったあとに出現するワガターキに、バリアを減らされてしまうが、こういう時は、カナタを撃って爆発している間に、そこを通りぬけてしまえばよい。

バリアがなくなったりしてしまった時の安全策としては、やたらと撃ちまくらず、隕石の飛ぶ方向を見切って、よけながら、自分の正面にきた隕石だけ撃つようにすればOKだ。

この面は、アームユニットがほとんど出ない割には、ミサイル及びボムユニットが多く出現するので、（カナタの色が赤や緑になっていて、分裂するので多くのユニットが手に入る）おいしい面だ。マルチボムにランクアップできるぞ。こういった隕石面（他にはTゾーンがある）のおいしい所は、点効率が良いということ、つまり、得点が稼げることにあるのだ。

Qゾーン（山岳地帯）

再びノリのいいBGMにのってやってきた、この面、アームユニットがけっこうたくさん出るので楽勝だ。

画面前方に出て撃ちまくり、編隊全滅ボーナスを取りまくろう。しかし、この面、攻撃は大したことないのだけど、大変陰険な仕掛けがしてあるのだ。

それは何かと言うと、自機が上を通ると、いきなり飛び上がってくる大型ミサイル、「ワ・ガセハ」がいたるところに隠れているのだ。知らずにボケーッと前を見ていたら、いきなりダメージを喰らってしまう。

そこで、山があったら、その下にはワ・ガセハありと思って用心してほしい。特に、レーザー砲台「トモマヤ」の手前にひそんでいることが多いので、十分注意すること。自信がなければ、画面の上の方を通ろう。

パワーユニットは、次第に画面上の方に逃げていってしまうので、出現したら早目に取ろう。

同じ列の面で同程度に簡単な面といえば、Rゾーンがあるけど、この面はKゾーンと同じような面なので楽勝でしょう。パワーユニットもたくさん出るしね。

Vゾーン（バンアレンベルト）

いくら易しい面だといっても、さすがは最終面、いきなり難易度も上がり、気を抜くの殺られてしまうぞ。

まず、なんといってもワープして、いきなり現われて弾を撃ってくる敵、「フェナ」が強い。フェナが出現する前に破片をまきちらすミラーゼが出現するので、どうしても画面後方に追いつめられてしまうのだ。

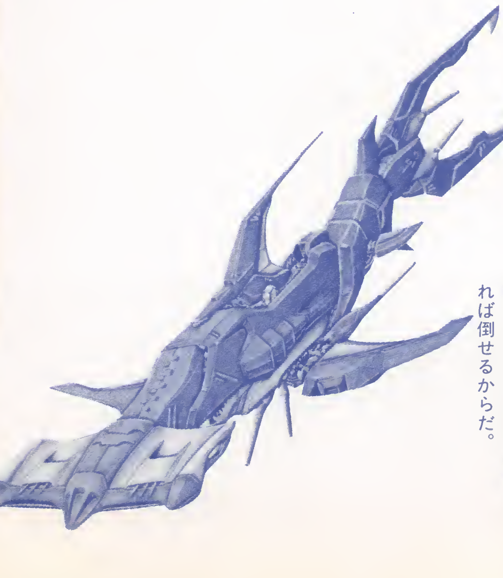
これを防ぐためには、まずミラーゼに撃ち負けないことが大切だ。そして、フェナが出現したら、ミサイルを撃ちまくり、フェナが弾を撃ち出す前にやっつけてしまうか、フェナと同じX座標上にいるのを避けながらフェナを無視して前に出てしまうかすればよい。

ここら辺は思い切りの良さというか、慣れが必要だ。バリアなしでミラーゼ＋フェナ＋地上からの攻撃をかわせるようになれば、君はかなりの腕前だ。

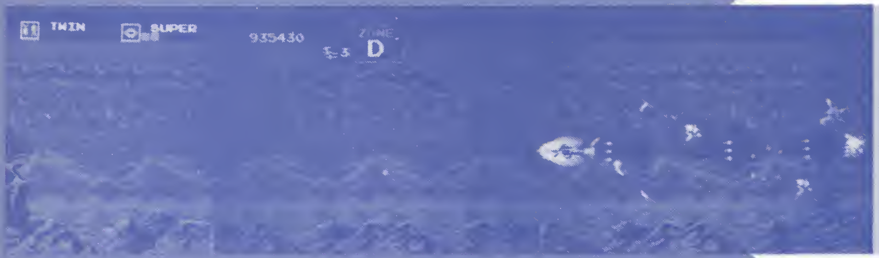
後ろから一直線に飛んで来て、すれ違ったあとに弾を撃ってくる「スピクリム」は、マルチボムがあれば楽勝だが、なくても、すれ違うとき、後ろに下がりながらボムを撃てば、スピクリムの弾に当たることはない。

この面はパワーユニットが今までと比べてあまり出現しないので、（特にアームユニット）君の実力が問われる面だろう。君の奮闘を祈る。

最後に、この面のボス、ストロングシェルについてだけど、最も簡単な倒し方としては、ひたすら頭をねらって撃つことだ。たとえ死んでしまっても、相手のダメージは記憶されているので、残機があれば倒せるからだ。



DARIUS



この位置で撃っていればネシウムの編隊も楽勝。



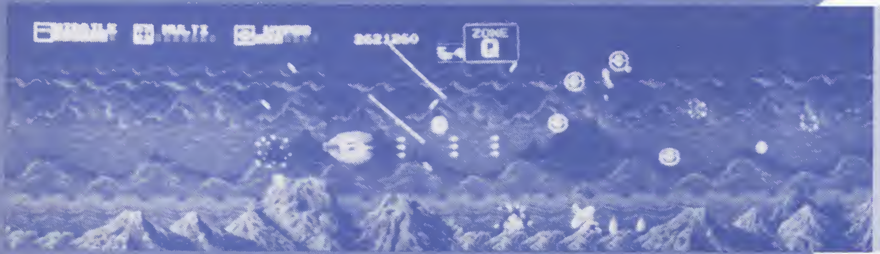
歩行?キャラ、ノウコ出現。ほうっておくとツケ上がって弾を撃ってくるぞ。



こんな面なんか楽勝。ボーナス面だ。



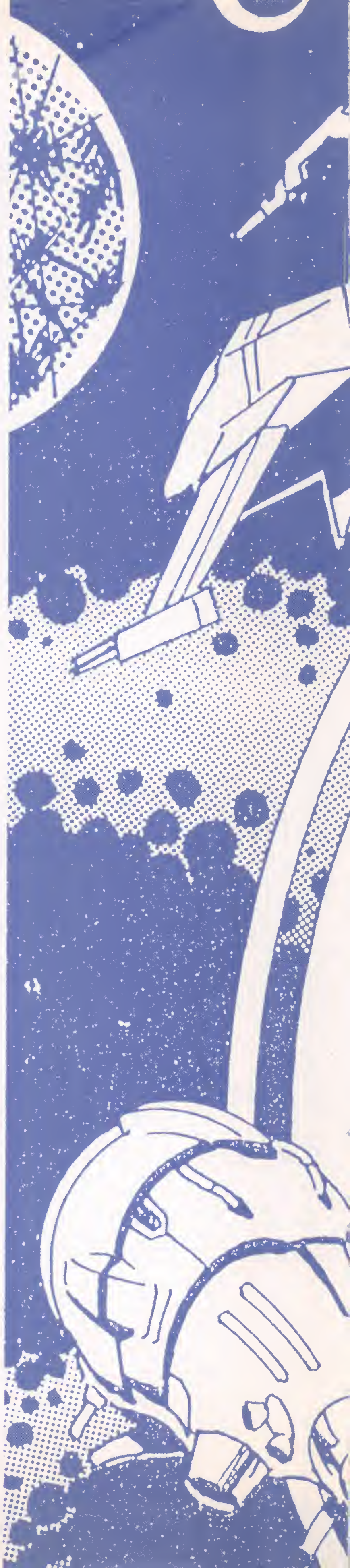
隕石が飛んでくる通称かせぎ面。バリアを減らしやすいので要注意。



この面では、山があったらワ・ガセハありと思え!!



フェナは後方には撃ってこないので、すばやく通りぬけよう。



●ダライアス・キャラクターデーター表Ⓐ

［空中・水中の敵］

ダライアスに登場する、敵戦艦を除く敵キャラクターは空中・水中の敵と地上・天井・浮遊物の2つに大別され、それぞれ25種類づつ、計50種類の敵が出現します。

ここでは空中・水中の敵について説明しましょう。

まず、これらの敵はいずれも飛行物体であり、だいたいのものは画面前方から後方に流れてゆきますが、中には例外もあります。

サイズは小型・中型の2種類あり、中型の敵は耐久力があり、最高で8発弾を命中させないと破壊できないものもあります。

また、これらはいずれも編隊を組んで出現し、編隊を全滅させれば、ボーナス得点が加算されます。表では、各キャラクターの下にあるのがその得点、その下が編隊全滅ボーナス、そしてイメージイラストと飛行パターンの図になっています。

〔注〕

●ネシウム（NO.1）はゾーンA～Jまでは前方より出現します。

●ミラーゼ（NO.3）は4発で破壊でき、破壊すると前方5方向に赤い破片を飛び散らします。

●ソイド（NO.8）、アミド（NO.12）、セトア（NO.15）、デギタリス（NO.22）はそれぞれ8発で破壊可能です。

●リモナー（NO.23）は撃つと2つに分裂し、さらにもう一発撃つことにより破壊できます。

●フェナ（NO.25）は出現と消滅のアニメーション中には、プレイヤー及びその弾との当たり判定はありません。

（これらの表は、㈱タイトーの設定資料をもとに、編集部で作製したものです。）

1．ネシウム	300	3,000
2．アスターゼ	200	2,000
3．ミラーゼ	4,000	40,000
4．フォルム	100	1,000
5．ドリン	300	3,000
6．スレイド	300	3,000
7．ロロキン	400	4,000
8．ソイド	3,000	30,000
9．タノール	100	1,000
10．ブラーボ	300	3,000
11．サイクリン	300	3,000
12．アミド	4,000	40,000
13．ホルム	500	5,000
14．スピクリム	800	8,000
15．セトア	3,000	30,000
16．クロドライド	200	2,000
17．ラルジル	800	8,000
18．カイン	400	4,000
19．クロム	400	4,000
20．パルビ	500	5,000
21．デリドマイト	300	3,000
22．デギタリス	2,000	20,000
23．リモナー	200	2,000
24．チオナミド	400	4,000
25．フェナ	800	8,000

頭にたたきこめ敵キャラの出現

ところで、ここに書いたゾーンは全26ゾーンのほんの一部だが、上達のコツはこのおすすめコースでもいいし、君の気に入ったコースでもいい、まず同じコースを何回もやり込むことだ。そして、そのコースをクリアしたらシメタもので、他のゾーン攻略にも大きく役立つはずだ。

ということで、ダライアスにチャレンジしている君に、必ず役立つ敵キャラ表をプレゼントするとしよう。これで各ゾーンに、どんな敵がでるか一目で分かるぞ。

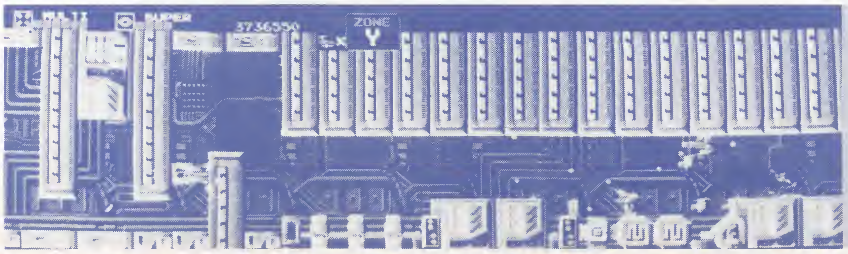
表の見方を説明しよう。まず、それぞれのゾーンのアルファベットの横にある星がそのゾーンの難易度を表している。星の数は5コまでで、数が多い程難しいゾーンなのだ。

この難易度、筆者の独断と偏見によりつけたものなので、そこのところ、よろしく。参考にはなると思うよ。

次に、星印の欄の下にあるのがパワーユニットの数で、（ノーマルランクとハードランク）そしてその下が隠しアイテムの数、その下の8つの数字がそのゾーンに出現する敵だ。上の4つが空中・水中の敵、下の4つが地上・天井・浮遊物を現わしている。それぞれ4種類しか敵は出現しないが、隕石ゾーンのみ例外だ。そして30ページと31ページにある敵キャラクターの一覧表には、敵の名前や飛行パターンなどが書かれているが、名前の横にあるのが、先の表に対応する番号だ。

この表を参考に、君もダライアスを攻略してくれい。





せ、せまいっ！　このゾーン、ハイパーアームだと、かえって死にやすいぞ。難易度も最高だ。

DARIUS

敵を倒すにはまず自分を知ること

ここで、パワーアップやその他について、主に自機の操作を中心に、もう一度確認しておこう。

まず、対空中物、ミサイルについてだ。

先に、レーザーにランクアップさせない方がよいと書いたけど、その理由は大きく分けて2つある。

まずレーザーのレベルが低い場合、移動スピードが遅く、弾切れを起こしやすいこと。

しかも、敵の耐久力が上がっているので、敵戦艦などと戦う時、結局ミサイルの時と同じ程度の発数を当てなくてはならないからだ。

おまけに、レーザーにしている時殺られて、ランク0のレーザーで敵戦艦と戦うのは相手にもよるが、ほとんど勝ち目がないので、はまってしまうのだ。

だから、最初はレーザーにしないで、ミサイル3連装のまま最終面クリアを目指すのをすすめよう。この時、ミサイルはランク5か6にしておくこと。まちがって、赤パワーユニットを取ってしまうことがあるからだ。

次に、対地上物・ボムだが、ボムの飛ぶ方向はレバー操作で少し変えられることを覚えておこう。

レバーを後ろ（左）に入れながらボムを撃つと、通常より急角度にボムが落下し、前にレバーを入れながらだとゆるやかなカーブで、前方への飛距離がのびる。基本的なテクニックだけど、これを知っておけば、普段届かない距離にある砲台や山の陰にある砲台も破壊できるので、ぜひ使いこなそう。

ところで、ボムは同じランクでもレベルを上げても（ボムユニットを取ってレベルメーターのメモリを上げても）連射性や速度は上がらない。では何の性能がアップするのかというと、ボムの敵に対する当たり判定が大きくなるのだ。つまり、レベルを上げれば上げるほど、当たりやすくなり、空中の敵、地上や天井の敵に対するボムの威力が倍増するわけなのだ。

●ダライアス・キャラクターデーター表Ⓑ

[地上・天上・浮遊物]

地上・天井・浮遊物については、地上・天井に固定されているもの、地表に沿って動き回るもの、天井から落下するもの、地上から上に打ち上げられるもの、岩石、浮遊爆弾などがあり、最高で8発弾を当てないと破壊できないものもあります。

表では、各キャラクターの下にあるのが得点、その右がイメージイラスト、そしてその下にそのキャラクターの移動方向（移動するものに限る）と発砲方向が矢印によって示されています。

〔注〕

●マヤリークD18（NO. 4）は自機が近づくと落下し、自爆しますが、その時の爆風に自機が触れればミスとなります。自爆する前に8発当てれば破壊できます（自爆のときは得点は入りません)。なお、ダチマU11（NO. 24）も同様な爆発をします（8発で破壊できる)。

●ノウコV15（NO. 6）は8発で破壊可。

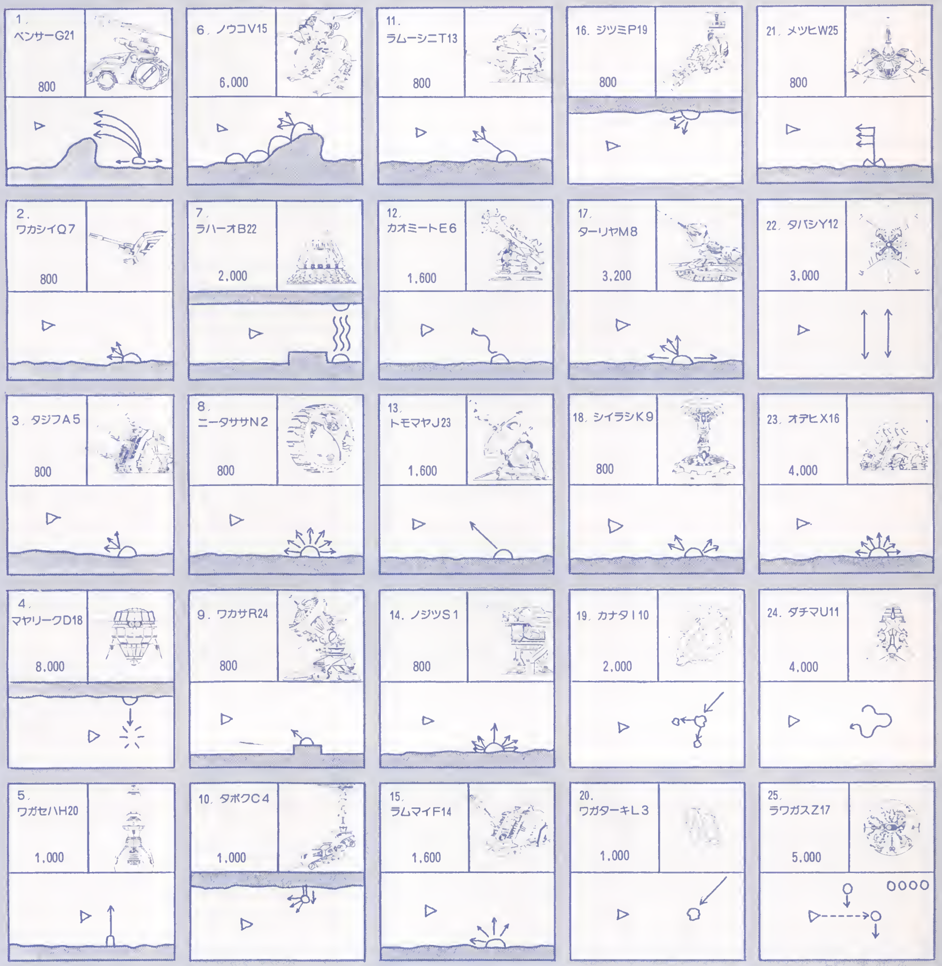
●ラハーオB22（NO. 7）は上下どちらかを破壊すると電磁バリアは消えます（8発で破壊)。

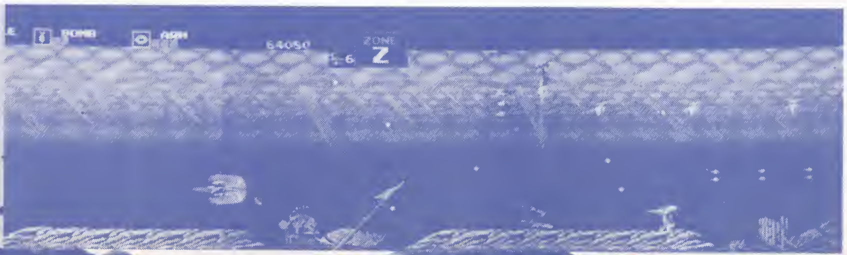
●ウカサR24（NO. 9）及びトモマヤJ23（NO. 13）の発射するレーザーに当たると、アームを装着していても貫通して死にます。

●カナタＩ10（NO. 19）は3発当てるとワガターキＬ3（NO. 20）に分裂し、さらに撃つと破壊できます。

●タバシY12（NO. 22）は4発で破壊可。

●ラワガスZ17（NO. 25）は3発で破壊できますが、下方向に移動している時に弾を命中させても、カウントされないようになっています。





土に埋まっている像の後頭部が光っている。隠れアイテムの出現場所だ。

DARIUS

高得点には運も必要

地形のある部分をミサイルかボムで撃っていると、たまに小さく丸が光ることがある。その場所が隠しアイテムの出現する所で、4発撃つと任意のアイテムが出てくる。

隠しアイテムは3種類あり、動き方はパワーユニットと同じだ。

その効果を説明しよう。

●銀…50点〜5 1、2 0 0点のいずれかの点数が入るアイテム。点数はランダムなので、運の強さが試される。50点と5万点、この差は大きいぞ。

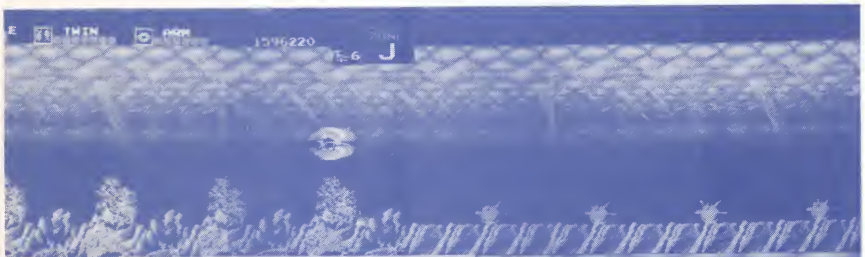
●金…取った時に、画面上にいる敵及びその弾をすべて爆発させるアイテム。得点は、その時いた敵の点数分がちゃんと入るので、心配は無用だ。

このアイテムの出現位置を覚えておいて、ゲーム中、計画的に使用するのが効果的といえるだろう。

●自機の絵…いわずと知れた1UPキャラだ。このアイテムは、5面目と7面目に出るので、どんなコースをたどっても必ず2個は取るチャンスがあるわけだ。確実に取っていこう。

あせらずに撃て

ところで、面によっては、始まってすぐに、(画面がフェイドインしおわる前に)この隠しアイテムが出る所がある。ここでは、完全に画面が明るくなる前に隠しアイテムを出してしまうと、そのまま背景の地形の中に沈んでいってしまい、回収できなくなってしまうことがあるので、あまりあせって撃たないようにしよう。





▲金色アイテムを取った瞬間。シュークリーム４つ出来上がり。
▶でた!! これがおいしい１ＵＰキャラだ。見逃すなよー。

次号は大特集といこう!

さて、今回の攻略はここまでだ。ダライアスはシューティングゲームなので、やればやるほど上達するゲームのひとつ。2〜3回やっただけで難しいなどと諦めないで、最後までチャレンジしてほしい。自分の力でクリアした時、それは何事にも勝る喜びが得られるからだ。

最後に、取材や原稿の作成に、多大な協力を頂いたタイトーのF氏始め関係者の皆様に感謝申し上げます。

（鈴木 炎）

先月号では、印刷の手違いにより、パワーアップの表の写真が一部入れかわってしまってゴメンナサイ。

その代わりといってはなんだけど、次回はダライアス攻略第3弾として、敵巨大戦艦及びその他のゾーンについて、大特集を組んでみようと思っているので、(君の希望・意見も聞かせて!)期待してほしい。

POINT

これがコツだ!!

ここで、ダライアス全般に通じるコツをいくつか挙げてみるので、参考にしてほしい。



⊙敵に押されるな

敵の攻撃が激しい所では、どうしても押されぎみになってしまい、画面後方に追いつめられてしまう。

これを防ぐためにも常に画面中央より前方（右）で戦うようにしよう。そうすれば、画面右端までの距離が短かいので、弾切れも起こりにくい。思いっきり前に出て、敵出現即破壊!! 気合いでやってほしい。前方に敵がいても、つっこむくらいの勇気が必要だ。

⊙パワーユニットを逃がすな

初心者にありがちなのが、せっかくのパワーユニットをとり逃がしてばかりで、いつまでたってもランクアップできないで、ハマってしまうこと。

ここはひとつ気合いを入れて、ひとつでも取り逃がしたら即死につながると思ってほしい。そのためにも、パワーユニットの出現する場所（隠しアイテムも含めて）を完全に覚えてしまうことだ。

⊙絶対に死ぬな

これは当たり前のことのようだけど、一番大切なことだ。

ダライアスでは途中で死ぬと、今つけている装備のレベルが0になってしまう。レベルが上がっていて死んだ所をレベル0の装備でぬけられるわけがない。つまり、ハマってしまうわけだ。(死んでも敵の攻撃がやさしくなるわけではないしね。)

これを防ぐためにも、つねにアームを保っていることが大切。時には2発分のダメージを受けるのを防ぐために、一発喰らってでも逃げることも必要だ。

⊙レーザーにするな

これは本文中にも書いたけど、レーザーにすると、このゲーム、とてつもなく難しくなる（ウェーブだともっと）。

現在、腕のたつプレイヤーでさえもレーザーにはしていないほどだから、初心者にはなおのこと。レーザーにすると、即ゲームオーバーが待っているぞ。

掟やぶりのニュータイプ
3つのゲーム名 ―― 簡単にはいかんゾ
クロマスワードパズル

赤斑砂希です。今月は、いつもと少々違うクロスワードを作ってみました。どこが違うのかと申しますと、黒マスがとても多いとか…そーゆーことじゃないのっ!!

まずは、いつも通りにパズルを解く。全てのマスを埋めたら、二重のワクの中の文字を抜き出して、上手に並べ変えてみよう。すると3つのゲーム名が…。今回はこの「3・つ・の・ゲ・ー・ム・名」を葉書に書いて、編集部の「今夜はそっと…クロスワードパズル」係まで送ってね。いつも通り賞品を用意して待ってるよ。

4月30日まで消印有効。

当選者発表 3月号(6号)

3月号掲載分「苦労スワードパズル」の賞品当選者は全問正解者の中から抽選で次の5人の方々に決定しました。

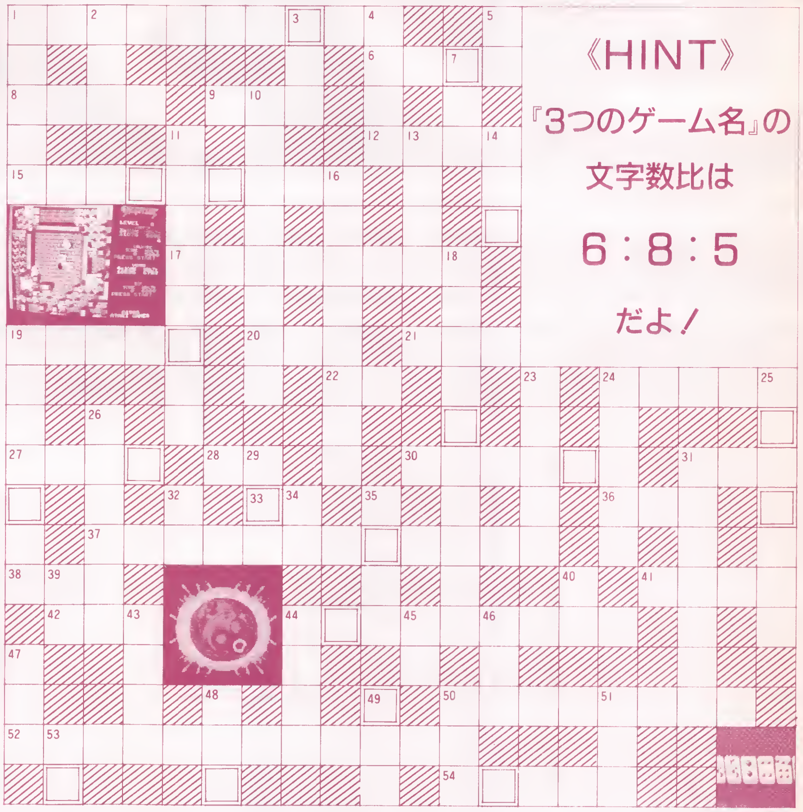
(北海道) 山口英樹
(東京都) 秋元正夫
(神奈川県) 矢崎克彦
(福岡県) 成富成行
(広島県) 井上 洋

(トータル正解率85%)

以上の皆様おめでとうございました。

さて、前回、前々回のパズルが簡単すぎるという怒りの投書が山のように届きました。だが、今回はそう簡単にはいかんゾ。3つのゲーム名。答えられるものなら答えてみろっ! ワッハッハ。

(赤斑)



タテのカギ

①おかげさまで、もうすぐ一周年です。
②針の…
③クレイジークライマーで、空から降ってくる。鉄…。
④ダークミストでは、剣で倒せない!
⑤「Au」ってゲーム、御存知?
⑦緊急…。非常…。
⑩ミラクルワールドやザ・ロストスターズで活躍されてます。
⑪暴走族に妻を殺された男の、壮大な復讐のストーリー。LVDだよ。
⑬人を待たないのだそうだ。
⑭でっかいタイムマシンを乗っ取って、時間のかなたへ逃げ去った、レイカちゃんの敵役。
⑯ギャプラスのブラグザカートもどき?
⑱取れば電気が吐けるのだ!
⑲ミスターDoとジェットコースターの追いかけっこ。
㉓アーケードゲームの原点。たまにはプレイしてごらん。2つのボタンのタイミングが勝負!
㉔「ザナドゥ」を作った会社。日本…。
㉕「もう一度挑戦してみよう。」沙羅曼蛇風。
㉖憎いあんちくしょうが浮んで消えるのだそうだ。(わかる?)
㉙スペースハリアーの人面石。
㉛地獄からの生還者。
㉜「キュア」を名詞で訳すと?(英和辞典を引いてみよう。)
㉞ドラゴンクエストの主役は誰の子孫?
㉟ツインビーで上から出てきて、ブルブル震えて、弾撃って逃げるキャラの名前。(わかるわけないっつーの)
㊴ナウ。
㊵ウォーターバブルを割ると出てくる。
㊸グラディウス・サラマンダで一番使えると思う武器。
㊹辞書を引くと…「探究」と訳してありますが、最近はドラゴンと伴って使われることが多いようです。
㊺隠れや必殺や裏があります。
㊻無理が通ると引っ込むもの。
㊼サラマンダで「フォースフィールド」と呼んだ代物をグラディウスでは何と言う?
㊽ブラウン管の表示部を簡単に言うと?
㊾海外に「スクランブルフォーメーション」はありません。そのかわりに…。
㊿アルカノイドに出てくる真っ赤な立方体野郎。
51いい加減な事です。
53小夜ちゃんやカイちゃんの本業は?

ヨコのカギ

①「♪〜真っ赤な帽子にキラッと光る、チャンピオンマークだインベーダー〜♪っと。」
⑥ナムコの直営ロケの名称「キャロット」って何の事?
⑧最近ファミコンやMSXのカートリッジで流行(はや)っている大容量ロムの俗称。
⑨「仲間がいない…」彼の仲間はイースター島に閉じ込められていた。
⑫主に対地用兵器。「みそ」じゃないの。
⑮取るとダイヤが降ってきます。
⑰ギャプラスを倒して奪回せよ。
⑲ワイヤが不必要なのです。
⑳マリオブラザーズやアイスクライマーに出てきた、氷の柱。
㉑こうもりさん。野球道具にもある。
㉒麻雀でパイを自分の所へ持ってくること。
㉔全自動。
㉗のんべなビン投げ魔法使い。
㉘アンドアジェネシスの弱点。
㉚ゲーメストでは半年間特集しました。
㉛コンディションのこと。
㉝いっぱい出ると、きれいに見える。
㊱赤斑は絶対反対派。くそ〜弾が出ねぇ。
㊲「Z-G」発進せよ!
㊳「独」(さびしい訳ではない。)
㊶戦闘ゲームにおいて、敵はしばしば、これを組んで攻撃してきます。
㊷偶然のことです。
㊹解くより作るほうが難かしい。ホント。
㊿ミスっても扉がでるよっ。
52今月特集してます。AOU…。
54ファンタジーゾーンの親玉で、口から雪玉を吐いてくる雪ダルマ親子。

問題製作・赤斑砂希
製作協力・役遊人
心の友・唐子醤油舐造

3月号(6号)解答

〔タテの答え〕①モグラニアニ ②コマ ③ジライ ④ツエ ⑤パーフェクト ⑥トケイ ⑩イノサイ ⑪ライ ⑫ドラ ⑭チャックンポップ ⑯ムーンクレスタ ⑲イシ ㉑テツ ㉓アール ㉔ビーウイング ㉕モナリザ ㉖マッピー ㉗チカ ㉘ルイージ ㉛アタリ ㉜マイタ ㉞キンコ ㊱タコ ㊲カイ

〔ヨコの答え〕①モモコヒャクニジュッパーセント ⑦エー ⑧ラブ ⑨ハイドライド ⑬フード ⑮アカムラサキ ⑰ドク ⑱トイポップ ⑳ポンプ ㉑テン ㉒アレス ㉓アッポー ㉕モモタルー ㉖マルチプル ㉙ウイズ ㉚ダーツ ㉝ピノ ㉞キー ㉟ザリターンオブイシター ㊲カンジ ㊳サイコ

セプターII

風見 螢

そこで、今回の記事は安全運転のススメだ。点数はともかく、君にも全面クリアを見せてあげよう。

MISSION：ジムリッター最下級小尉に告ぐ。今回の任務は、強化ナパーム弾を持ったサンダーセプターIIを操り、6つのハイパーウェイを突破して連邦基地まで到達することにある。

なお、敵は以前より軍備を増強している。注意されたし。

幸運を祈る。

ATTACK REINFORCED ENEMIES

基本的な操作法ははぶくとして、実戦的なテクニックを紹介してゆこう。

その1：何はなくとも操縦桿の操作はなるべく小さくすること。

これは2つの意味がある。1つは最短コースを通った方がエネルギーの節約になるということ。もう1つは大きく操作した場合、操縦桿を中立に戻した後も機体が流れていってしまうからだ。よって、必要以上に大きく操縦桿を動かすのはマズいのだ。

その2：とはいったものの、敵との交戦において大きく動く必要がある。そういった時にどうフォローするか?

大きく動いて機体が流れた時は「アテ舵」といわれるテクニックが必要になる。具体的にどういうものかというと、大きく機体が流れている時に、わずかな間だけ、その逆方向に操縦桿を動かして、流れを抑えることだ。これの感覚は実に微妙なので、各自で慣れてくれ。そうそう、ラジコンの飛行機やヘリコプターなんかをやったことのある人には、よくわかるかも。

その3：射撃の基本テクをマスターせよ!

両手の人差し指で交互にトリガーを引いて速射ができるようにするとか、必要のない時はむやみに連射しない（弾切れをおこすため）とかはもちろんだが、もう一つ、「散布射撃」というものをマスターしてほしい。

これは「首ふり射撃」ともいわれるもので、急激に舵をきり、直後に舵をアテるという動作の中で連射するというもので、これをすると自機のコースを殆ど変えずに扇状に弾をバラまくことができるので、2面の前半のように道が分かれている時に、反対側の敵を撃つことができるのだ。

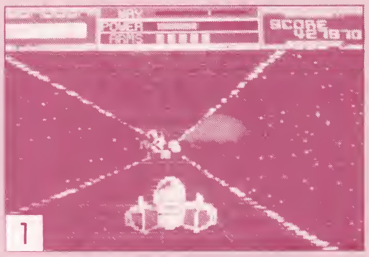
TAKE CARE CADET

さて、いよいよ面ごとの攻略法にうつるとしよう。あ、言っておくけどアクセルはベタ踏み（踏みっぱなし）だからね! 最初から最後まで!

1面の最初のフリゲート艦（以後FF）は殆ど左右に動かずに全滅できる。初めのピラー（柱）とスパークの所は中央を抜けるのだが、その手前から縦の散布射撃で一番手前のスタンディングターレットを壊しておくとよい。

そこを抜けると、しばらくスタンディングターレットとフライングポッドが連続しているので、できる限り操作を小さくしつつ、かつ全て撃つように心がけよう。ただし、あまり無理に撃ちに行かないようにしよう。こんなとこで死んだらつまらんからね。

1面はとにかく特殊弾が余るので、邪魔な障害物は特殊弾でフッ飛ばしてあげましょう（写真1）。



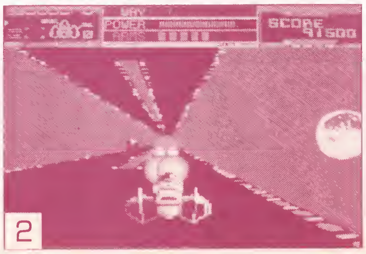
1

最後（のちょっと手前だけど）に出てくるバトルシップ（以後BB）のディフェンダーは左下、左上、右上、右下の順にエスコートを壊して退治するのが一番簡単では?

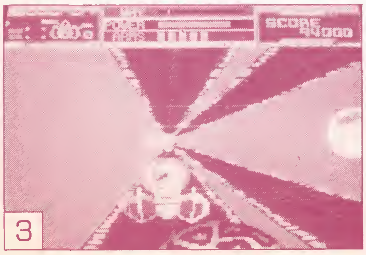
GOOD LUCK CADET

2面最初のクルーザー（以後CL）は音楽を聞いてタイミングを合わせて、出た瞬間にダメージを与えるべく連射していよう。ただし、撃ち切れないと思ったら深追いはしないこと。

その後の道が2本に別れている所では、写真2のように別れる寸前まで右側を撃って



2



3

若き戦士よ　あきらめるのは早い。安全運転でクリアといこう!!

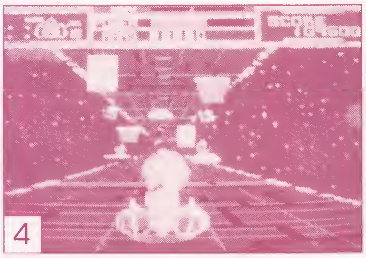
サンダー

絵のキレイさは言うまでもないが、その絵を味わうヒマもなく終わってしまう人も多かったのでは？

おいて、直前で左の道に入るようにすると、右の一つ奥のターレットも破壊できる（写真3）。

左の道へ入ったらとりあえずそっち側のターレットを破壊すること。余裕があったら、横の散布射撃で反対側のターレットを破壊しよう。もし、操縦に自信がなくて、壁に当たりそうなら無理に撃ちにいかない方が無難。

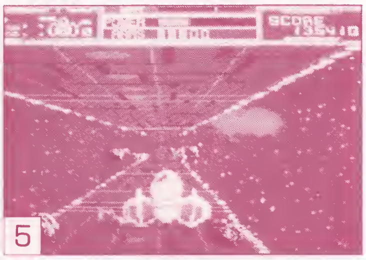
バキュラは上、下、下、下とかわすが、最後のやつの裏からは敵が出てくるので、あらかじめ連射しているように。道が再び合流すると、下から3機ずつ2回、デストロイヤー（以下DD）が出現するので、早目に撃退してBBにそなえるようにしよう。BBは一面に出たものより多少強いが、同じ倒し方でOK。特殊弾を一発使ってもよい。

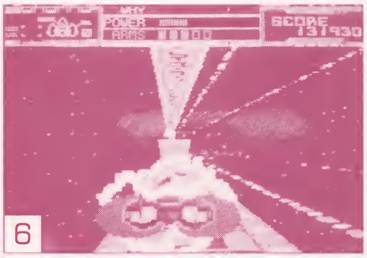

4

その後に写真4のような、八方にバキュラがあって裏の左右に3機ずつ敵がいるような所があるが、ここは慣れないうちは写真4のように、下のバキュラを特殊弾で壊して、そこを抜けた方が安全だ。ただし、その直後に正面に隕石があるので、よけるのを忘れずに。

フライングマイネ（DDの一種で、撃つと2つに分裂する）に対した攻略としては、タイミング良く特殊弾攻撃するのがベストだが、下手に使うと、かえって見えにくくなって激突することがあるので、特殊弾を使わずに連射のみで抜けるのも一つの手ではある。もちろん、この事はこの面に限ったことではないが。

フライングマイネと後方から来るDD、CLを過ぎると写真5のようなスパーク地帯にくる。ここは上、下、下、下、上、下、上…という具合に抜け（といっても、あまり大きな動きはいらない）、ホワイトサンダーセプターの置いてゆくバリアボールを取る。バリアを取ったら自機を左下の方へともってゆく。そうすればハイパースペースに入れるわけだ（写真6）。


5

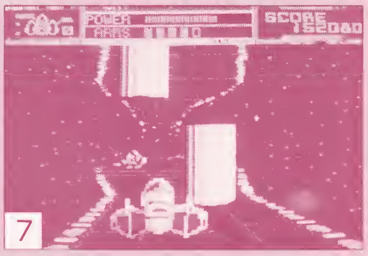

6

最後は後方から来るDD3機と前方の増殖するヤツを撃破してゴールだ。

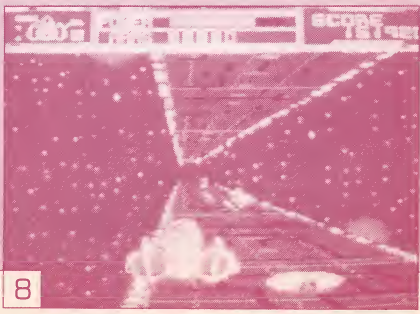
BON VOYAGE LIEUTENANT

3面最初のチューブ状の棒の中を抜けて、フライングポッドを撃つなどは楽にコナせるだろうが、その次のフライングマイネは意外とミスりやすいので要注意。

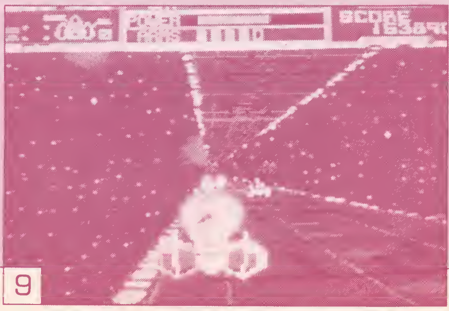
写真7のピラー2本が上下から伸びてくる所ではDDが前方の下から出現するので、ピラーをくぐる前から左側のヤツは倒しておこう。


7

噴火口地帯に入って、写真8の中央にある噴火口の真後ろからDD、そしてその直後の噴火口からCLが出るので、最初の噴火口を回り込むようによけたら、2機をまとめて始末する。それができたら上昇して、しばらく噴火を避けるために高空を飛び、噴火口地帯最後の2つ並んでいる所から出てくるCLを撃つために、その手前で降下し、CLを撃ちながら再び上昇するようにする（写真9）。


8

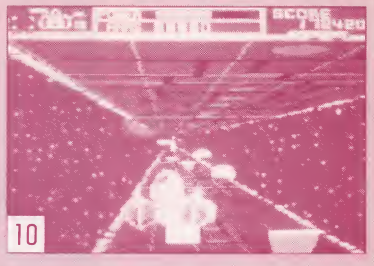
次に出るBBは、上の2つのエスコートを破壊してから下の4つを狙うようにすれば早いだろう。


9

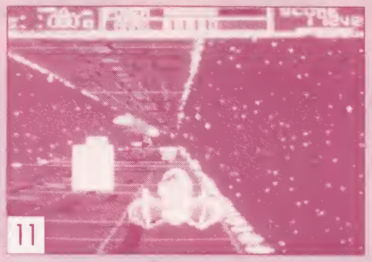
次はバキュラ・隕石地帯だが、ここは自分なりのパターンを作ってしまうことが大切だ。

ここに一例をあげよう。

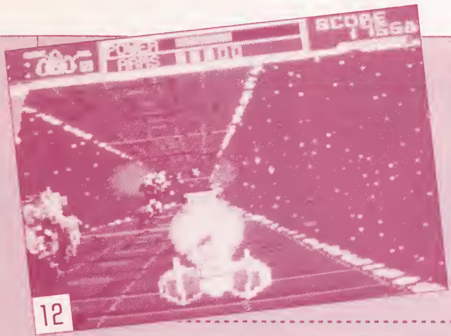
バキュラ地帯には写真10のように左上から入り（操縦に自信があるなら、下の2枚の

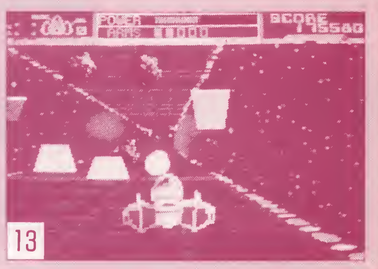

10

間を抜けてもよいが…)、写真11のように素早く右下に移る。前方のバキュラー枚の上を抜けて再び下に戻り、ついで正


11

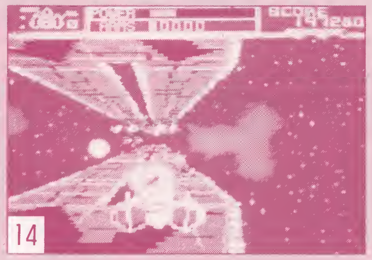
面にくるバキュラをそれぞれ写真12、13のように特殊弾で吹き飛ばす。そうして直進して行くと、やがて完全に隕石地帯に入り、その中からCL


12


13

が出てきたら左、そして上へと移動して、発砲してきた弾と共に敵を撃破する。というわけだ。これでこの地帯はOK。

その後の棒地帯の所でのFFは、全く問題ないだろう。十字に来るFFが過ぎると道が2つに別れているので、まず右の道を撃ちまくって、直前で左の道に入る。再び合流して別れ道になるので、今度は左の道を撃って、特殊弾をほうり込んでから右の道を行く(写真14)。もう一度、合流して別れ道になるので、最後は右に特殊弾を叩き込んで、


14

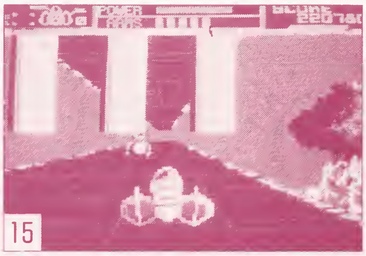
自機は左を通る。

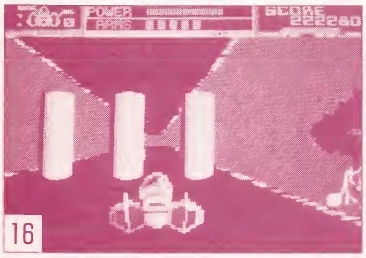
最後のBBは左下から左回りにエスコートを叩けば早いだろう。

COUNTER ATTACK METEORIC SNAKE

4面は最初からピラーが出たりして結構大変だが、この面からがサンダーセプターIIの「本番」だと思って頑張るように。

初めの3本ずつのピラーの所では、写真15、16のように

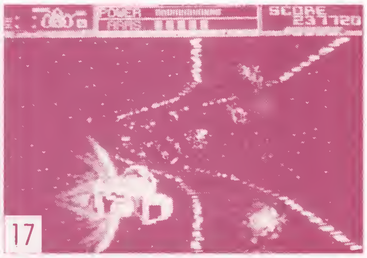

15


16

左側のすきまの下に自機を合わせておいて、CLの出現と同時に連射しながら上昇すれば、弾をかわしながら敵をやっつけられるので、これを2回くりかえす。その次のすきまが中央で、ピラーが4本、CL2機の所も同様でOKだ。

その直後に、後方から4機のCLが追い越して弾をバラまいてくる。こいつらの弾を回避しようとすると非常に難しいので、むしろ自機をコース中央から殆んど動かさぬようにして、敵の弾をこちらの連射で、全て相殺するぐらいのつもりでやっていた方がやっつけやすい。

次の隕石・噴火口地帯は、なるべく高空で噴火を避けるように飛び、隕石が正面にあるなら少し高度を下げる、というやり方で大丈夫だが、写真17の所はかなりいやらしい


17

配置になっているので、写真のようにコースアウトしてよけてもいい。

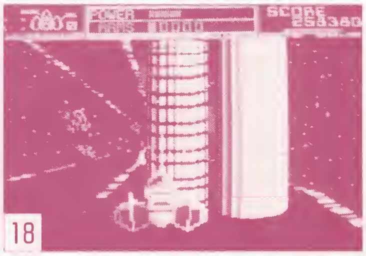
バキュラ・フライングポッド地帯をなんとかして(まあなんとかなるでしょ? ここまで来たんなら)、次の4枚組バキュラ3連続の所では、慣れないうちはその後ろの敵を撃ちに行かない方が無難。下から出るDD、CLにだけ集中していよう。ただし、最後の4枚バキュラの方にはハイパースペースがあるので、絶対に入らなければならない。つまり、右、左、左と進むことになる。

最後の4枚バキュラの中央からハイパースペースに入るが、この後ろにも敵がいるので連射を怠らぬように。

バキュラを越した所ですぐに高度を下げ、水平飛行に戻った所で特殊弾を1発、さらにもう一度前方から来る隕石に1発と、特殊弾2発で抜けるのが最も安全だろう(よけられるなら、それにこしたことはないが)。

ハイパースペースを抜けるとBBがくるが、これはエスコートが中央に集中しているので弱い。簡単。

次のピラーは殆ど上下せずに通れる。別れ道の右側は2本のピラーで塞がれているがこの左側のピラーを特殊弾で破壊して(写真18)右の道へ


18

と入る。ピラーを通過したら、ひたすら連射してスタンディングターレットを全滅させる。

別れ道を抜けると噴火口地帯になり、後方よりDDがくるのでそれを撃破し、BBが出現するのを待つ。下に下手に撃ちに行くと噴火に巻き込まれるので、取りあえず上の2つのエスコートを破壊して接近するのを待ち、近づいたら下の2つのエスコートを破壊する(特殊弾が残っていたら使ってもよし)。

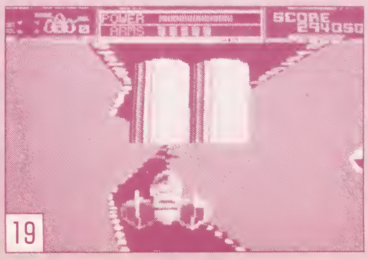
最後のスパーク地帯はここまで来た君なら問題なし。

KEEP YOUR FINGERS CROSSED CAPTAIN

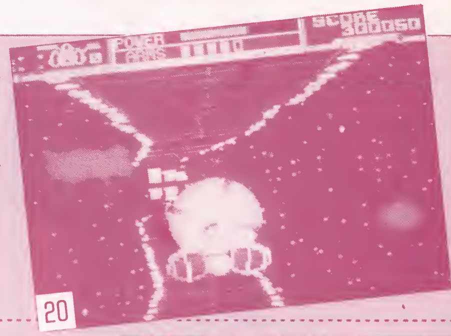
5面は後半面の中ではさほど難しくないのだが…。

前半、さほど問題はない。写真19の上からピラー、下から噴火の所は写真のように中央を抜けられるが、慣れないうちは上のピラーを特殊弾で壊した方が安全。

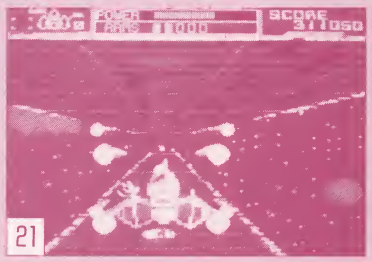
2本ピラーで塞がれている所は左のピラーを壊して抜け


19

る。次のDD編隊をやっつけて、隕石地帯に入ったら右上のコースを保持する。最後の隕石は意外と邪魔なので特殊弾で壊してもよい(写真20)。

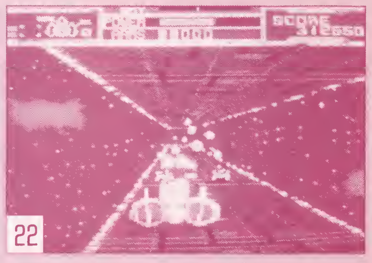

20

バキュラ地帯の最後の6枚バキュラは右上を破壊して抜ける。すると棒地帯になるので、まず中央上で左下からくるDDを待って撃破(写真21)し、次の棒の第二波の所で、下から出現するCLのうち左下側のやつをでばなを叩き（写真22）、棒の左上を抜ける。すると残った右側のCLが弾を撃ってくるので、中央下、右上と弾をかわすように移動しながら棒の第三波を抜け、CLにとどめを刺す。


21

すると間髪入れずにBBが出現するので、特殊弾を使って(使い切ってよい)攻撃だ。

次に隕石地帯に入ったら、フライングポッドを撃ちに行くように自機を動かせば、なんとなく隕石もよけられるハズだ。


22

注意としては、高度を下げると障害物が見えにくくなるので、必要のない限り高度をとるように。途中、隕石の中からCLが出るが、これは下から2機、右から1機、左から1機、下から1機…などという具合に覚えておいて、先制攻撃を加えよう（ただ、深追いは禁物）。

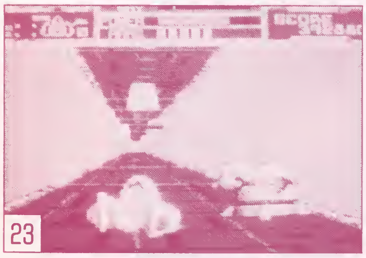
隕石地帯を抜けたらすぐBBが来るが、これは左上から右まわりにエスコートを壊していけばいい。

再び隕石地帯に入ると左側にホワイトサンダーセプターがバリアを置いてゆくので必ず取ること！　さもないと次のCLの編隊で苦戦するぞ！

BELIEVE YOUR FORCE GOD BLESS YOU MARSHAL

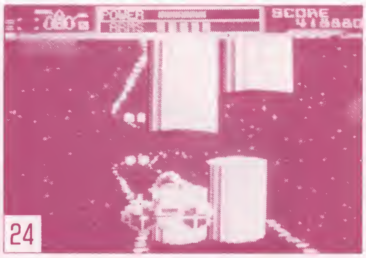
6面がスタートしたら、まずは高度を取って少し右によける。後方や隕石の中から、DD、CLが出現するので、高度はそのままで機首を振るだけで射撃するのだ。その隕石・噴火口地帯が過ぎたらコースの左下に自機を持ってくる。

そのまま待つと右後方からランニングターレットが出現するので、2機でた瞬間に撃ちに行き(写真23)、次に左に2機出て撃ちに行き…と3回繰り返して6機を撃破する。


23

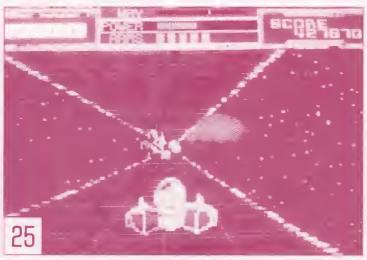
次に後方からくるCLは4面の時と同じように撃ち勝つしかない（多少強いが…）。

蛇行したピラー地帯は、慣れないと難しいが、ちょっと下寄りに抜けるような感じで(写真24)やればOKだろう。

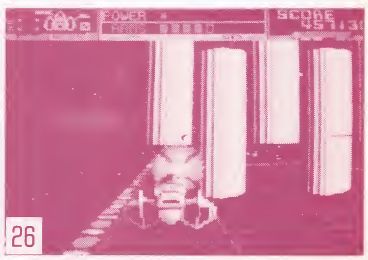

24

その後のCLの編隊は、左下で待ち、CLが上がって降りるところを狙って、右下へ切り込んで正面から連射で勝つのだ！　ただ、直後に棒地帯がくるので、上昇して中を抜けるのを忘れずに。

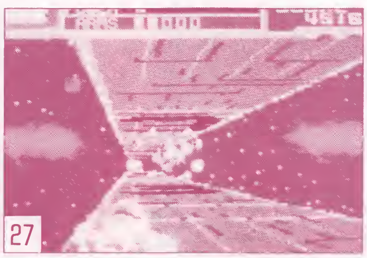
棒地帯を抜けると下からDD、後方からCLがくるので早目に倒して次のBBに備える(写真25)。このBBは特殊弾を上手く使うこと！

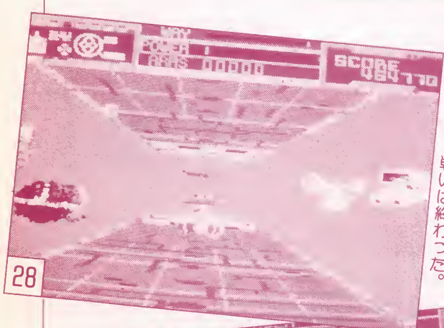

25

次の隕石・噴火口地帯は、もはや何でもないだろう。そこを抜けると後方からDD、CLがくるので、早目に撃退して4本ピラーの真ん中を抜ける。その後の2回連続5本ピラーは、左端を破壊して抜けるのが無難（写真26：端以外に正確に当てるのは意外と難しいので）。


26

そのピラーを抜けると、いよいよ最後のBBとの決戦となる(写真27)。持てる限りの特殊弾と精神力で見事倒し、ゴールへ向かってくれ。

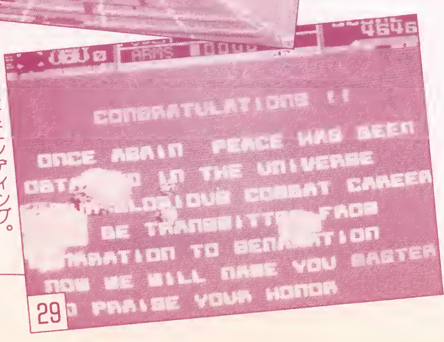

27


28

戦いは終わった。

うーん、いろいろ書いたけど、とにかく慌てずにやる事だ。BBは多少時間がかかってもいいから、やられずに倒すこと！　以上、ジムリッター、がんばってくれ！

（NOVS中尉　蛍）



29

そしてエンディング。

NOW WE WILL NAME YOU MASTER

ラ 羅

REO-YY

攻略はこれだ!!



前号（4月号）では、ストーリーなどを主に紹介したわけですが、今回は徹底攻略をしたいと思います。

1面 ジャングル地帯

始まると、すぐに敵が向かって来ます。しばらく行くと、写真①のようにⓈを取ります。



①スプレット・ガン。

そして、下をゆっくりと進みます。



②下を行けば安全。

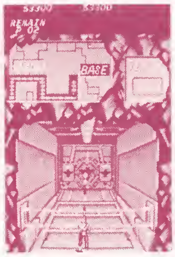
最後の基地は、一番上の敵をまず倒し、まん中の砲台を倒して、後は下のセンサーを撃つだけ。



③楽勝!

2面 敵基地内部通路

すぐには敵は出てこないので、まっすぐに進みます。そして右に曲がると、写真④の壁にぶつかります。



④2−1

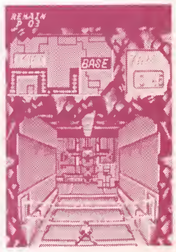
まず右から敵が出現するので、右で待っています。1人倒したら、中央のセンサーを攻撃してください。

倒した後、右に曲がると、写真⑤のように砲台付きの壁があります。ここは、右はじに行って、ひたすら撃っていれば敵の弾がこちらに来る前に倒せます。



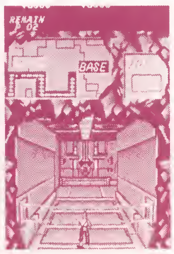
⑤2−2

左に曲がると写真⑥の壁にぶつかる。ここでは、写真⑥のように、中央でしゃがんでいれば楽勝。



⑥2−3

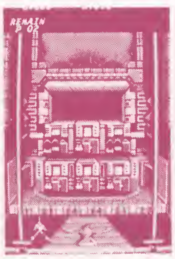
もう一度左に曲がると、超大型のセンサーがあります。この大型センサーを壊すとクリア。今までに比べて多少かたいけれど、2度ぐらいに分けて攻撃すれば楽勝。



⑦2−4

3面 大型第1センサー

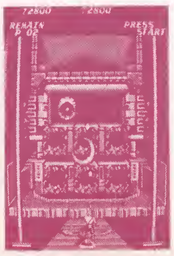
3面といっても、この面は基地しかありません。



⑧3面（安全地帯）

写真⑧のように、しゃがみながら撃ちます。（しゃがんでいるのは、しゃがんでいればスプレット・ガンの時、弾がより広がるからです。）

敵の玉をよけたら、センサー・砲台を撃ちます。この時、センサーだけ撃ってしまうとパニックになってしまいます。

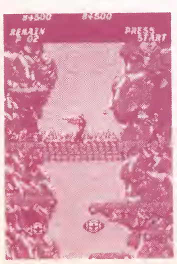


⑨独炎眼ガンマ・キルマだ!

全部センサーを撃つと写真⑨のように、独炎眼ガルマ・キルマが出現します。これはひたすら撃てば簡単です。

4面 滝のステージ

この面は、はっきり言ってバリアを持って、急いで行けば、誰でもクリア出来る面です。しかし、バリアの出現条件は「武器を持っていないこ

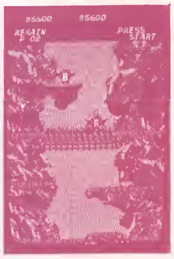


⑩パワーアップしてなければ…。

魂（コン）斗（ト）

勇気！　ねばり!!　攻撃!!　全10面徹底

と」です。これは一度前の面で死ぬか、何も武器を取らずに来るかのどちらかです。
バリアを取った人は問題ないでしょう。バリアを取らなかった人は、パワーアップしているとこだし、地道にやってください。
この面の最後の基地は、バリアを持って来た人は、無敵時間に砲台を全部壊せるので簡単でしょう。バリアを取らなかった人は、弾と敵をよける、又は倒すなりして砲台を壊してください。小さい砲台さえ倒せば楽勝。



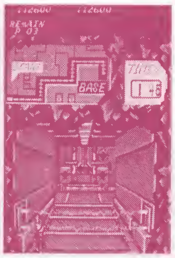
⑪バリアだ。



⑫陰獣魔神像グロマイテス。

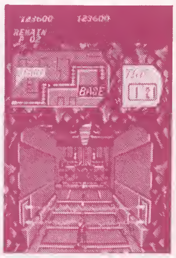
5面 敵基地内部通路

2度目の敵基地内通路で、2面のに比べて敵のセンサー・砲台がいやな所にある。しかし、たいしたことはない。
まず左に曲ると、写真⑬の壁にぶつかる。見ての通りセンサーが上にある。これはジャンプしながら撃てば撃てる。ただ、砲台を先に倒してからの方がよいでしょう。



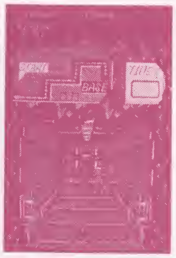
⑬4−1

右に曲ると、写真⑭の壁にぶつかります。ここは比較的簡単。ただセンサーに向かって撃つだけ。



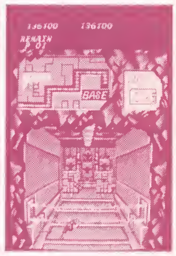
⑭4−2

左に曲ると写真⑮の壁にぶつかります。これはとても簡単で、写真の通りしゃがんで撃つだけ。



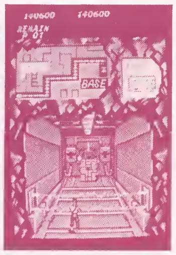
⑮4−3

右に曲ると、砲台が3台もある写真⑯の壁にぶつかります。ここは、左右にジャンプしながらセンサーを壊します。心配な人は砲台を壊わしてからやるのもいいんじゃないかな?



⑯4−4

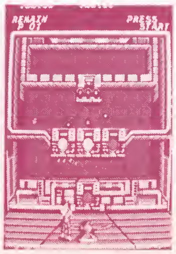
右に曲ると、最後の大型センサーがある写真⑰の壁がある。ここは、まずジャンプで砲台を壊してから、センサーをじっくりやってください。楽勝でしょう。



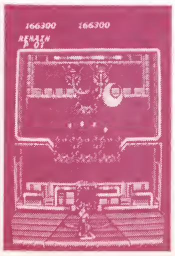
⑰4−5

6面 大型第2センサー

ここは、3面同様に基地だけの面です。
4つのセンサーを壊し、砲台を壊してから分幻鬼ゴドムガーをやっつけるわけですがここは、パワーアップしている人としていない人では、天と地の差です。
分幻鬼ゴドムガーが出現するまでのザコの攻撃は、まだよいのですが、ゴドムガーが出現してからは、パワーアップしていない人は時間がかかるので、敵もたくさん弾を撃ってきます。
とにかくどちらにしろ、敵がかさなった時に撃ちまくって倒してください。
ちなみに、この面のトータル10面の中で、最も難しい面の一つです。



⑱センサーを壊そう。


⑲かせげー。

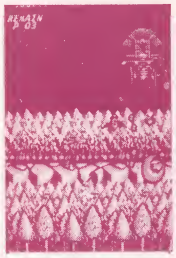
7面 ツンドラ地帯

まずザコが数人来ます。これはたいしたことないのですが、次に来る巨大なUFO?は手強い。初めてご対面した人は、たいていパニックになります。
上からと横からとザコを続

続と降らして来るので、写真㉑のように[S]を取って、すきを見てUFOを倒して下さい。



⑳ツンドラ地帯。



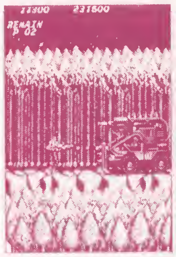
㉑UFOだ！

しばらく行くと、写真㉒のように砲台がかまえて待っています。後ろから来る敵にも気を付けて倒してください。



㉒後ろからの攻撃に気を付けよう。

写真㉓のように、いきなり戦車が待っています。これはひたすら撃てば楽勝です。



㉓戦車なんか楽勝！

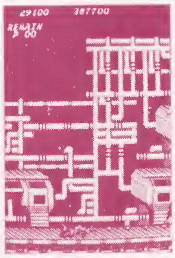
少し行くと、このエリアのボスの巨人がいます。これはパワーアップを持っている人も持っていない人も、敵が投げてくる弾をよけながら倒してください。(ノーマルでも楽勝だよ。)



㉔巨人だ！

8面 エネルギー！伝導管地帯

この面は、火をはいてくるいやな面です。僕のおすすめパターンは、下をゆっくりと行くパターンです。火が出そうになったら、すかさずしゃがみます。途中砲台も待ちうけているが、あわてずにしゃがもう。



㉕ゆっくり、ゆっくり…。

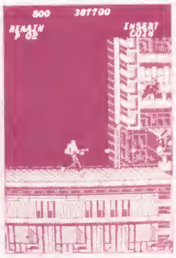
この面の最後は、7面の最後のボスと同じボスが出て来ます。



㉖2匹目の巨人。

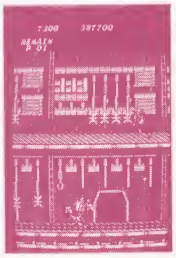
9面 格納庫地帯

この面でスプリットを持っている時以外のパワーアップを持っている時は、すぐ死んだ方がよいでしょう。(そのパワーアップで行ける自信がある人は別。)



㉗この辺で死ねばバリアが出るぞー。

少し行くとバリアが出ます。バリアを取った人は、そのまま急いで最後まで行ってください。



㉘バリアがあれば楽勝！

パワーアップで行っている人は、ゆっくり進んで最後まで行ってください。

最後のボスですが、バリアで一直線に来た人は、ザコを無視して敵の顔めざして撃ってください。バリアが切れるころにはクリア出来るはず。



㉙ひたすら撃て！

パワーアップして来た人はザコを倒しながら倒してください。

10面 エイリアン

この面が最終面なのですが、この面は、ボスに行くまでに地面（天上）にうまっている顔が9つほどあります。これらは、変わった弾を出して攻撃して来ます。



㉚パターン通りに。

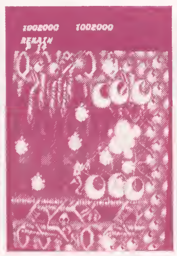
ちなみに、顔の出るパターンは、上・上・上・上・上下・上・上下です。撃たれる前に撃ってください。

最後ですが、最後の大将は難しいです。パワーアップを何か持ってくれば楽なのだろうけれど、バリアパターンで来た人は、パワーアップしていないはずです。

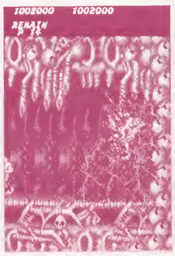
そこで、死ぬのをかくごでひたすら大将のからだの中心



㉛攻撃あるのみ。



㉜百万入った。



㉝残がい。

部を撃ちまくります。そうすると、当然死にます。死ぬと無敵時間があるので、その間に撃ちます。2・3匹あれば、この方法で楽に消せます。

普通の人は2・3匹ここであると思うのですが、2・3匹ない人は、なんとかねばって撃ってください。(それかあきらめて次回にかけよう！)

ここまでで31万くらいいっていれば、ノーミス3機設定ならば8機あるわけです。ということは、ここまでで5機ぐらいだったら、死んで良いことになりませんか？ クリア出来そうでしょう。

難しく考えすぎるな

クリアだけなら、1面・2面・3面をパワーアップなしで行き、多少難しい4面でバリアを取ってから[S]を取ってクリア。

5面はパターン通りやればOK。6面はパワーアップしているはずだから楽勝。(ここでパワーアップしていなくても2匹死ぬ程度でクリア出来るでしょう。)

7面はたまにサギがあるから1匹死に、8面は簡単だから死なずに行き、9面で1匹バリアを取るために死ぬとして、10面で3匹死ぬとすると、合計7匹しか死んでません。

実際2・3回やれば、もっと死なずに行けるでしょうから、誰でもクリア出来るはずです。

このゲームは、グリンベレーのイメージがあるので、プレイヤーは難しいというイメージを持ちすぎ、かえってクリア出来ないでいる人もいるんじゃないかな。あまり難しく考えすぎない方がクリアしやすいと思うよ。

(REO-YY)

必殺無頼拳

パンチを出せ！ ケリを入れろ！ 頭も使え…ここまでくればイケルぞ。めざせ！ 全2周クリア!!

石井ぜんじ

先月号は軽く紹介程度だったが、今月は1COINで全2周クリアできたということもあって、完全攻略という形で、このゲームを取り上げてみたいと思う。



ROUND 1 ボスの鉄球男にキック1発！

まず現われる敵が手下だ。こいつは適当に歩き回って、主人公に近づくと、つかまえて頭突きをくらわせてくる。とにかくつかまらないようにして、キックでケリまくろう。普通の場所では、パンチよりキックの方が絶対有利だ。

たまにでてくるバクダン野郎は、無理に倒さない方がいい。爆発はナナメ4方向に広がるから、真下か真横にいればカンタンにかわせる。

逆に必ず倒さなければいけないのがカマ投げ男だ。しつこくカマを投げてくるので、速めに倒してしまおう。

パワーアップアイテムについていうと、1面はゴミ箱らしきものの中に隠れていて、パンチやキックでたたくと出てくる。スピードアップとパワーアップ（文字通りパンチ等の威力が増す）は一定時間でなくなる。

他には、ボーナス点とエネルギー4ゲージ回復のハートがある。パワーアップアイテムの種類は、正確に位置によって決まっているので、どこに何が出るか覚えると楽になるぞ。

それでは、さっそく1面のボス、鉄球男「ホーガン」の攻略法を伝授しよう。

こいつの攻撃方法は2パターンあり、鉄球を振り回している時と、主人公にむかって鉄球を投げつけてくる時がある。

振り回してくる時はうかつにとびこめないので、投げつけてきた直後にキックを1発当てて逃げるのだ。投げつけてくる時の角度は3方向くらいしかないので、その死角に立ち（ホーガンと体半分ずらしたくらい）鉄球をギリギリでかわすのがコツだ。つっこんでパンチを4連発当ててもいいが、これだと1発くらうので、これは時間のない時に使おう。

ROUND 2 手下も強いぞ ボスは分身剣士

初めに困るのが、右から現れてサイを投げつけ、左に去っていくサイ投げ女だ。こいつの出てくるところは難しいので、さっさとぬけてしまおう。道の左側をずっと走っていくと一発もくらわずにぬけ



おねーさん、待ってて下さいねー。

られるぞ。右側のパワーアップアイテムは無視したほうがいいだろう。(この面はつぼがパワーアップアイテムになる)
ここまで来ると、手下がかなり強くなっているので、つかまったら、ふりほどくまでに必ず一発くらうという感じになっている。自分は2方向にしかキックできないので、その場で見切らねばならない。
画面が横から上へとスクロールが切り換わる場所の、右下のつぼにエネルギー回復のハートがある。逃さずに取ろう。これは天の恵みだぞ。
最後のサイ投げ女の出てくる所も左側をぬけよう。しかし、速く動きすぎると2回めに投げてくるサイをくらうので、タイミングをうまくはかろう。
さて、最後のボス、分身剣士「マーボーロン」だが、パターンがわからないとこのボスはゲシタより強い。
しかしカンタンな攻略法があった。左上のスミに主人公をおしつけておくと、マーボーロンの攻撃をくらわないのだ。ここで回しげりをしていればいい。時間はかかるけど、これが一番安全だ。ちなみに3人のうち点滅しないのが本体だよ。


左上隅で回しげりをする。ここが死角だ。

ROUND 3 水難に気をつけろ!

ここあたりから、攻撃がかなりはげしくなってくるのでできるだけ速くぬけるようにしていこう。パワーアップアイテムも、全部取ろうと思わないほうがいいぞ。ただ、後半に出てくるハートは位置を覚えておいて逃さず取ろう。
また、この面では水に落ちると死ぬので注意しよう。池にかかっている橋も、渡らないほうが本当は安全だぞ。
ここのボス、玉はき男「マンボ」は見かけの割に弱いやつだ。玉を見切っていっきに近づき、パンチで連打しよう。あっというまに倒せるぞ。ただ、近づきにくい時は、気合玉をキックで破壊してしまおう。1個50点になる。


つっこんでいっきにパンチで勝負。

ROUND 4 ハートは確実にとれ

この面の左側はがけになっているが、主人公が落ちると死んでしまうぞ。落石にも注意しながら、どんどん進もう。この面も後半のハートが命の綱。確実にとろう。
この面のボスは、つり橋の上でジャンプキックをしている守りの固いヤツ。いっきにつっこんでも攻撃は全て受けられてしまう。しかしジャンプキックの直後にスキができる。この一瞬を逃がさず攻撃しよう。一発ずつ当てれば安全だが、時間がかかる。追い討ちをかけるとくらいやすいが当てやすい。時間と体力に相談して、どちらにするか決めよう。

ROUND 5 圧倒的な攻撃力 ボスのヘビ使い

ここの森林地帯では今までと違い、ヘビがいたる所でわいてくるので注意しよう。
その他は、手下が少いかわりにサイ投げ女が強い。絶対くらってしまう所が1ヵ所あるので、その前で体力をへらさないでいくしかない。この面は隠れ面でエネルギーが増えるので、それだけが唯一の救い。最も難しい面だ。


初めはヘビが顔を出している。

ボスはヘビ使いだが、こいつは圧倒的な攻撃力をもっているので、後に主人公が下がっていると大変。どんどんヘビで攻撃してくる。ここは前に出て勝負しよう。
そうすると、ヘビ使いは沼の中を出たり入ったりをくり返すが、そこを横からキックで攻撃しよう。それをはずし


後ろに自分が下がると大変。

隠し面シリーズだ!!


これが1面の隠し面だ。

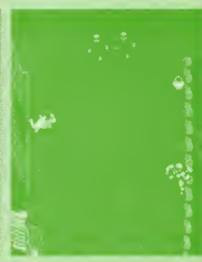

店のマスターを助けろ!!


なぜかマスターは手裏剣に早がわり。

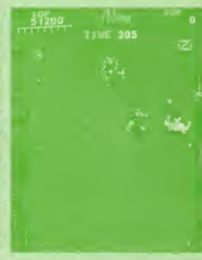

ここから隠れ面にはいる。


手りゅう弾を投げてくる敵を倒すと…。


ヌンチャクに早変わり!!


ここが2面の隠れ面の入り口。


こ、これはもぐらだたきか!?


ここが3面の隠れ面への入り口。


どちらかひとつしか持てないぞ。


こんな所に入り口が…。


このハートを取るのは少し難しいぞ。


ゲシタの像をたたくと1UPが出現

無頼拳

たら、沼に戻って行く所をさらにナナメ前方へキックで追い討ちをかけよう。これで勝てるはず。

また、池の中からはどんどんヘビが出てくるので、ヘビ使いが沼にもぐっている時は常に前をけって、ヘビを防ごう。



逃げる時にキックをうちこめ。

ROUND 10 ついに来たゲシタを倒せ

ついに来た、ゲシタの宮殿。しかしこの面は意外に難しくない。とにかく、カマ投げ男をなんとかすればよい。こいつをまるっきり無視して走りまくるか、カマをキックではじきながら近づき、一人ずつ倒していくかするといい。途中にカベがあるが、これはキックやパンチを連打すれば倒せる。その間にあるゲシタの銅像は、同じようにすると1UPが出現するぞ。

さあ、ついに最後の敵「ゲシタ」だが、こいつは回しゲリの攻撃力が非常に強い。

しかし、実はゲシタは背後が弱点になっていたのだ。後にはキックできないのだ。それでもしぶとい。主人公がまん中の奥にいくと、ゲシタは背後を守るために右端（又は左端）に逃げてしまう。



とりあえず上に行きゲシタを誘導する。

そこで、攻略法としては、主人公を下に少しずつずらしてゲシタを右からおびき出し、すかさず横にキックして、すぐ上に逃げてしまおう。これがベストだ。しかしタイミングが難しく、時間との戦いもあるので、かなりの修練が必要だろう。



真横にキックして、すぐ上に逃げろ!!

時間がなくなりそうな時はタイム・オーバーだけはさけて、敵にやられるようにしよう。そうしないと、少し前に戻されてしまって、ボスの体力が戻ってしまうぞ。

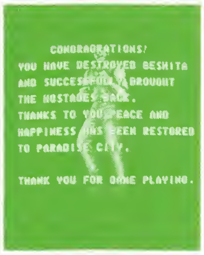
最後に笑えるのはだれだ?

さて、ゲシタを倒すとエンディングがあり、製作者の名前も見られるぞ。この名前にはなかなか笑ってしまう。君たちも見てみるしかない。1周めをクリアすると2周めに突入するが、多少敵は強いものの1周めをクリアした人なら、すぐクリアできるでしょう。

さあ、これで君も全2周クリアだ!!



全2周クリアの証拠写真!?



これがエンディングだ。

やっつけられシリーズ!!



気持ち良さそーに寝ています。（1面）



あわれ、ボスはまっさかさま。（4面）



こっちまでねむくなってきたよー。（2面）



ついにゲシタも大の字に。（6面）

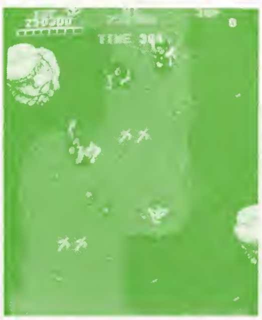


沼の中に浮いてます。（5面）

名場面集!?



恐怖のカマ投げ男。カマの嵐。



ここが一番難しい所。



前から突進してくる「イダテン」



地面から顔を出す変なヤツ。

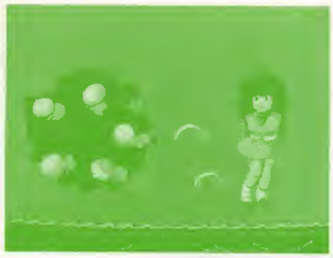


見よ!! ヌンチャクの威力!!

言わずと知れたタイトル画面。







幕のデザインをもっと増やしてほしかった。



ガンバリマース。

蹴りを入れるモモちゃん…魅力!

ダー★モモ

GOD鈴木

最後に投げキスのごほうびが待ってるぞ。



クロコダルマ。手裏剣には気をつけて。



ガードロボット。これ位は変身しなくても楽勝。



クラブフェンサー。この状態だと攻撃してもダメだョ。

敵キャラの説明といこう

基本的なことは先月号【4月号】で書いたので、今回はそれぞれの敵キャラの説明です。

まずはザコ。

●モドキ――人間の形をしたいわゆる戦闘員というやつだ。弱い。

●クロコダルマ――ザコにしてはちょっとやっかい。目を閉じた時に手裏剣を投げてくる。以下どのザコでもそうだけど、どんどん殺すこと。

●吸血フラワー――黄色の触手を出してる状態だと蹴ってもダメ。

●サイクロン――最初は何もしてこないけど、ほっとくとほそぼそと攻撃してくる。

●クリスタルタワー――これは速攻命。出てきたら、かたっぱしから壊すこと。残すと、どうしようもなくなる。

●ガードロボット――ザコの中では一番耐久力がある。ほめてあげよう。

待ってましたボスキャラ

●クラブフェンサー――ハサミを突き出してる状態だと、ダメージを与えることができない。

●アクロボール――トリッキーな動きをして、かなりやっかい。頭突きで飛んで来る時はダメージを受けない。まめにワンダーリングをぶつけるしかない。

●シャモアン――出ました旋風脚。こいつが回転して突進してる時はダメージを与えるのはムリ。向かって来たら、すかさずワンダーリングをぶつけ、ひるんだところを、連続でリングをぶつけ続ければ楽勝楽勝。

●ジャグロック――岩を投げてくるから、それをかわしつつワンダーリングをぶつけ続ける。ただそれだけ。個人的に一番デザインが気にいってるキャラなんだけど、正面図がいまいちかな。

●アマゾーナ――そんなに強くない。殺すには惜しい?

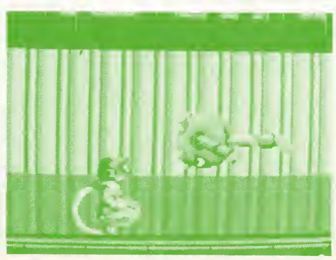
●ティラノ――いわゆるゴジラだ。こいつはちょっとやっかいだ。でも、実はうまくふところに突び込んで、ロウキ



シャモアンが旋風脚を使ってる時はワンダーリングをぶつけろ。



アクロボールが正面を向いてる。ただそれだけ。



頭突きはしゃがんでもダメだよ。



アクロボールに吸血フラワー。



戦車とモズー(脳みそ)。もちろん戦車に蹴りなんてきかないヨ。



文字通り，あっけない幕切れだ…。



最終面クリア。モモちゃんの投げキス。



キャノンポッター。なかなかいい味出してるヨ。



マザークイーン。吸血フラワーのボス。気色いいぜ。



正体を現わしたところを攻撃しろ。しかし気色悪いヤツだな。

もうガマンできないっ！

ワン

ステージボスのリスト

VOL				
1−1	クラブフェンサー			
1−2	ジャグロック			
1−3	シャモアン			
1−4	ティラノ			
2−1	アクロボール			
2−2	キャノンポッター			
2−3	ジャグロック	ジャグロック		
2−4	マザークィーン			
3−1	クラブフェンサー	クラブフェンサー	シャモアン	
3−2	アクロボール	アクロボール		
3−3	アマゾーナ	クラブフェンサー	クラブフェンサー	キャノンポッター
3−4	ターボノイド			
4−1	アクロボール	ジャグロック	ジャグロック	
4−2	シャモアン	アマゾーナ		
4−3	アクロボール	キャノンポッター	キャノンポッター	
4−4	モズー	バイオタンク		

ックがはまれば簡単。

●ターボノイド――デモ画面でも出てくるジャンボヤドカリだ。空を飛んでる時は攻撃してもダメ。足を出した時を狙え！

●戦車――こんなのどーやってやっつけるの？ 誰かおしえて。

●マザークイーン――吸血フラワーのボスだ。外観はハデだけどそんなに強くないヨ。

●キャノンポッター――バズーカでユニークな弾を撃ってくる、なかなか憎めないヤツ。うまく弾をかわせ。

●モズー――最終面で出てくる脳みそ。ジャンプキック数回で倒せるが、戦車がジャマなんだよネ。モズーを倒せばオールクリア。

以上の敵が単数、複数で、それぞれの面の最後に出てくる訳です（図参照）。

又、ストーリー1でゲームオーバーの場合はコンテニューできませんが、ストーリー2〜4でゲームオーバーの場合は、それぞれ2―1、3―1、4―1からコンテニュースタートします。

やりこめば必ずうまくなるゲームだ

この記事を書いてる時点でちょうど、このゲームが発売されたんだけど、君はもうやったかな。感じはどう？

どのゲームでもそうなんだけど、このワンダーモモは、特に数をこなすことでうまくなるゲームだと思うよ。中学生でもおじさんでも、オトコでもオンナでも関係なく、幅広い人に楽しんでもらえるゲームとも言えるネ。

モモの投げキッスが君を待っているぞ。健闘を祈る。



ターボノイド。この状態は何してもダメ。



テイラノ。うまくふところに突び込め。



アマゾーナ。なかなか身軽なヤツだゾ。



ジャグロックと空中にいるのがサイクロン。まだまだ楽勝。

山河悠理

OLD GAME

そろそろ結果がでたかな？ 何がって？ どうってことないさ!! 涙の春のキミよ、にっこり笑ってこの頁を読め。心静まったら、ゲーセンに行くか!?

前回のOLDゲームコーナーは、ダライアスのマンガのために抜かされてしまいました。私の怒りは爆発寸前!!

これからも、スクープなどあれば抜かされるかもしれないのであしからず…。

という訳で、今回は戦闘ゲームPART3ということで、より優れたゲームにご登場してもらおう。

○バンガード
○スペースシーカー
○ゼビウス

いずれもスクロールシューティングとしては名作だ。

それではいってみよう。

SNKの前身、新日本企画が放った日本初、4つボタンのシューティングゲームだ



バンガード

SNK

スクロールシューティングゲームは現在ではかなりの数がある。その中で、強制的にスクロールする(同一方向に画面がどんどん流れる)ゲームで、縦横スクロールするといえば「サラマンダ」があげられる。でも、縦横だけでなく斜めにもスクロールするゲームがこの「バンガード」なのだ。

今から7年ほど前に発売された。

4つボタンは日本初!!

バンガードの特徴は、縦横斜めスクロール。まあ、斜めスクロールに関しては背景の星に似たようなものなんだけど…。

とりあえずゲーム内容を紹介していこう。

自機の操作は8方向レバー。レバーは、どのスクロールでも傾ければ左なら左、上なら上へと行く。

それに、発射ボタンは4つ!! それぞれ上下左右に対応している。だけど、4つ同時に押しても全方向に同時に全部出るわけではない。せいぜい同時に2方向だ。

でも、この4つボタンはシューティングゲームでは日本初という点に価値がある。(外国では、ウィリアムズ社が「ディフェンダー」で5つ〈方向転換・加速・ショット・スマート爆弾・ワープ〉使っている。日本ではタイトーが販売していた。)

このビームは長いんだけど貫通力がなくて、4方向に撃てるということで、貫通力の無いのをカバーしていた。

敵は自機と同じビームを出してくる敵が一部で、他は弾を出さない。そして、特定の場所にENE

RGYと書かれたものが出てくるので、そこを通過すると一定時間無敵になる。この無敵の間のBGMは、なかなか勇ましくて良かった(オープニングの音楽もいいよ)。ENERGYは横スクロールだけに出現。縦と斜めスクロールにはでない。

斜めスクロールは速い。けど心配はいらない。まん中にいれば死なないのだ。ここは、敵の攻撃は平凡なんだけど(3ヶ所で上下している)、ビームの撃ち方で点が変わるので、どのようにしてビームを撃てば点を稼げるかという戦略(とまではいかないが)がたてられるのもよかった。ここのBGMは軽いノリでよい。

縦スクロールは、毛虫の化け物などが出てくるけど横スクロールと攻撃はたいしてかわらない。

縦スクロールのおわりに敵本拠地があり、親玉を倒せば1面クリア。

また、シューティングゲームでは初めてマップがついていた。これは自機が全体のうちのどこにいるかがわかるというもの。

あと、背景のパターンやキャラクターに名前がついていたのも当時としては斬新で、忘れてはならないことだ。

もう一度PLAYしたい

それにしても、このゲームは右手が疲れるゲームだった。純製のコンパネだとボタンが固いのなんの。泣いたもんだけど、実は私の場合、このゲームは5回位しかプレイしていないので、どこかで出会ったら、もう一度PLAYしたいと思っているんだ。情報があったら教えてよ。

ゲーム画面はきれいで、難度は高く…
特に2面は地獄の、タイトー初期の快作だ



スペースシーカー

タイトー

タイトーのスペースシーカー。タイトーのゲームとしては初のスクロールゲームだったんだけど、単なるスクロールゲームではないのだ。戦略シュミレーションぽいゲームなのだ。

敵部隊を全滅せよ！ と勇ましく… でも、雲にぶつかっても死ぬんだよ

まず、順を追って説明していこう。

ゲームスタート時の画面を見ると(知らない人はゴメンネ)、地球のような惑星があり、四角の中にある赤い十字みたいなのが自機である。また、四角の場所が自分の基地である。そして、戦車みたいのが敵陸軍(?)。赤い玉みたいのが敵空軍。土星みたいのが単なる障害物。

まずは、自機を操作して敵と遭遇(空・陸軍にタッチする)しなくてはならない。注意しなければならないのは、空軍はバリアみたいなものを出していて、陸軍は弾を出してくるということだ。バリアみたいなものに自機があたると一定時間停止し、弾にあたるとミスとなってしまう。土星にぶつかっても一定時間停止してしまう。

ちなみに、敵陸軍が自分の基地にきてしまうと、侵略とみなされ残機があってもゲームオーバー(空軍はどうなのか知らない)。

さて、戦闘モードにうつろう。まずは対空軍だ。

対空軍は、最近のゲームでいえば、スターラスターの戦闘モードに非常に似ている。しかし、違いはやっぱりある。自機のビーム砲は2門あり、左右移動だけ。敵は弾を出してこない。故に、体あたり攻撃だけとなる。

敵を全滅させれば、その空軍をやっつけたことになってマップ(地球の画面)から消える。

次は陸軍だ。陸軍は右から左へとスクロールする画面だ。自機は地上ミサイルと前方に弾を撃てる。コナミのスクランブルといっしょと思えばよい。敵の攻撃は体あたりが中心。中には弾を撃ってくるものもいる。

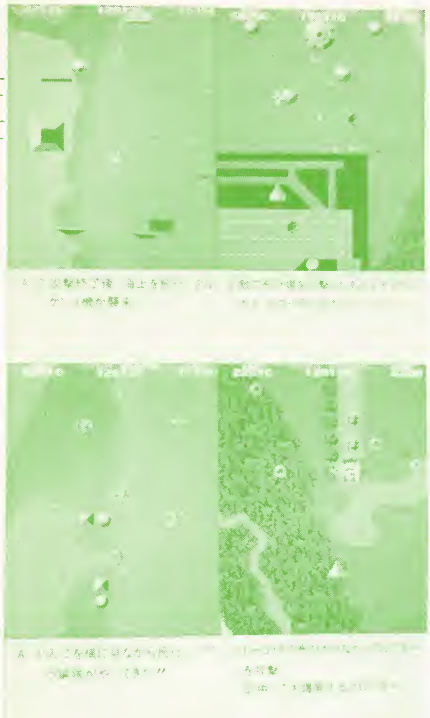
特徴といえば、自機を前方に進ませれば、背景がスピードアップすることかな。だけど、山などにぶちあたって死ぬのならまだいいんだけど、雲にぶつかって死ぬというのはちょっと…。

クリア方法は、その面にある敵をだいたいやっつけて、脱出口があるのでそこから脱出すればよい。再びマップに戻って、陸軍が消滅すればOK。消えなければTRY AGAIN!

こうして、全ての空陸軍を消滅すれば1面(というのだろうか)クリア。そして2面になる。2面は色が変わって、攻撃力も上がってとてもつおい。私も2面をクリアしたことがない。

所沢にあるのは西武球場だけではない OLDゲームのメッカなのだ

このスペースシーカー、2月現在、所沢のUFO(まちがっても岐阜ではない)にあるので、プレイしたい人はいってみたまえ。この他にも古いゲームがたくさんあるので、OLDゲームファンの人はぜひ行く価値あり。さらに、所沢のデパートの屋上にも(西友・ニチイ・丸井)、OLDゲームがたくさんある。赤羽平安と共に、東京近郊の人はぜひ行ってみよう。





ゼビウス

ナムコ

この名作ゲームにプレイヤーは歓喜した しかし一番喜んだのはもちろんナムコであった(あたり前か〜)

壮大なストーリー、以後のスクロールシューティングゲームの主流のもととなった「ゼビウス」。

このゲームを紹介するかしないかは迷ったんだけど、やっぱりシューティングゲームでは名作だからね。

まずCGのすばらしさ

ゲーム内容は、あえて省略させていただこう。そこで、今回はゼビウスに関する数多くのエピソードを紹介しよう。

ゼビウスのすばらしさは、まずはCGであろう。それまでは、アニメっぽい原色を使ったゲームがほとんどだったのに、ゼビウスでは中間色をめいっぱい使っているのが特徴だ。特に、敵キャラはほとんど銀色をしている。やけに、重みがあるのだ。

背景もこっていた。ナスカの地上絵も出てきて、実際に空を飛んでいるかのように思えてくるのである。

ストーリーがあるという点も魅力だった。それまでのゲームは、あまりストーリーがない(一部を除く)といったところだが、ゼビウスは細かい所まで設定されており、商業誌で見た人も多いだろう。このストーリーも以後のゲームにほとんどついている。

次に、敵キャラの多さ。その数は20種類以上。これまでのゲームでは、せいぜい10種類ぐらいだったと思う。しかも、ただ多いだけではなく、それぞれのキャラがすべて違った動きをするというもので、目を見張ったものだった(キャラによって似たような動きをするのもいる)。当然、キャラクターにはそれぞれネーミングがされていた。これも私たちにとっては新鮮な驚きだったネ。

プレイヤーが困ったのは、今までのシューティングゲームになかった弾の多さ。この攻撃にまいった。

目をムイたぜ デマ情報と関連商品の数々

ゲームそのものとは関係ないけど、このゲームを語るとき忘れてはならないものは、数多くのデマ情報。犬が出たとか、小型のアンドア・ジェネシスとか、くもの巣がでたなど、バグで起こる現象の情報が数多く流れた。

また、ギャラクシアンやファントムなど、普通では出ないキャラクター(ボツキャラ)が出たこともあった(私は見たことがなかったけど)。ギャラクシアンとファントムは、その後スーパーゼビウス(ガンプの謎じゃない)で出現するようになった。

カウンターストップも忘れてはいけない。それまでは、ゲームのスコアがストップするということは注目されていなかったけど、ゼビウスによって、以後のゲームがカウンターストップ・1千万点時代をむかえることになった。

次に、数々の関連商品。ビデオやレコードになったし、ナムコグッズ、アドベンチャーブックなど、パックマンにはかなわないけど数多くの商品が出た。

日本ではヒットしたゼビウスだけど、アメリカではあんまりヒットしなかった。理由は中間色がアメリカでうけなかったと言われている。パックマンがアメリカでヒットしたことからでもわかるような気がするネ。

隠れキャラブームのはしり

ゼビウスには、隠れキャラといわれる「ソル」と「スペシャルフラッグ」があるんだけど、これは以後のゲームにずい分影響を与えたと思うよ。ゼビウスはいわば隠れキャラのはしりともなったゲームなのだ。

まだほかにもエピソードはあるけど、ページがかぎられているのでこれくらいで。

OLDゲームの主流はやっぱり戦闘ゲームということで、しばらく続けてみた訳だけど、次回はなにが飛び出すかわからない。といっても、私の頭の中ではすでにきまっている。きっと意外なOLDゲームが飛び出すと思うよ。

さらばじゃ。

ゲーメスト アイランド

なんだ———ゾ！と

構 成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

(HATTORI君) ★カードあたり!!　でも、なぜモスラがいるの？　エンマ大王がいないじゃない。ばば様も…。



「ちょっとおかしいんじゃないの？」「久びさの感動」——なんだっていいさ、こいつだけは絶対ボツにできないぞ！

今月のボツはいやだっ!!

ゲーム中に電源切ったオバはんに——そりゃムチャやだ〜

こらあー「ニ○イ」○×○店のオバハン、あんた、いったい何考えとんじゃあー！

それはある日、受験生であるぼくがちょっと息ぬきに「ニチ○」○×○店の3階のゲームセンターに行った時のことなんだが…。ぼくはこのゲームコーナーにくるのが始めてだったんで、自分の得意なゲームを探していたんだ。そしたら、ぼくの大得意な「ガンスモーク」があったんだ。

（やったっ、しめたっ、これなら金、少しですむな…）と心で笑いながらコインを投入したんだ。

それからいつも通りゲームが順調に進み、いよいよゲームも後半の8面にさしかかった時、後ろから誰かがトントンと肩をたたくんで、パッと振り返ると、そこに

オバハンの顔がアップでどーんとあったんだ。すこしうろたえたが、次の瞬間、「あんた、さっきから何分やってるんや。他の客に迷惑かかるからやめて！」とオバハンは言ったんだ。

（エエッ！　なんなんだ、このオバハンは…？）と心の中で思ったんだが、それよりはやく〝プシューン〟という、ぼくの大キライな音がしたんだ。

もしや!?と思って前に向くと、あんのじょう1人死んでいたんだ。ぼくはそこまでノーミスでいってたんで、腹が立って「いったい、なんなんですか？」と、そのオバハンにたずねると、「他の客のことも考えやっ！」と言ってから、オバハン、おまえ、強引に電源切って、それから何も言わずにスタスタとどっかに行ってしまっただろっ！

オレは思わず「うっすぱらーっ」と大声でさけんでしまったじゃないか。（これはウソです。）

それから、あまりにも腹が立ったんで、一発文句言いに行ったろか!!　と思ったが、高校入試をひかえたぼくが、こんなところで大さわぎすると高校進学があやうくなるのでやめといたんだ。

次の日、学校の友達にそのことを話すと、そいつもゼビウス（古いっ!!）やってて追い出されたとか、ハングオンやってて途中でかなり強引にやめさせられたとか言ってたんで、やっぱりみんなひどい目におおとんのやなあーと思って、つくづく「ニ○イ」の×○×店の横暴さを知ったんだ。

だってそーでしょう。これは完全にゲーマーの精神を無視しとりますよ。ゲームをゲームオーバーまでできないなんて…。これは大事にとっておいたブルーラグーンのケーキを、誰かさんに食べられた時の気持といっしょだ。

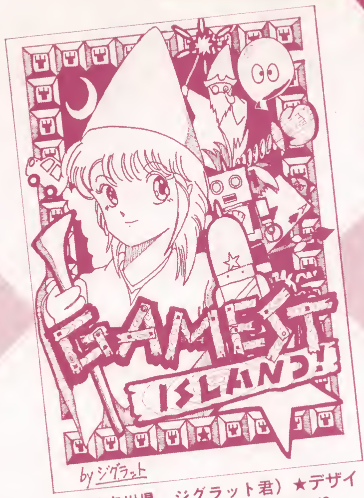
とにかく「○チイ」の×○×店のオバハン、気持をあらためてゲームをゲームオーバーまでできるようにしなさいっ！

（京都府　ペルシャが好き）



★つい最近、編集部の鈴木GODも同じような体験をしたけど、ゲーマーの立場からすれば、これはひどいよネ。うまくなるまでには授業料も沢山払っている訳だし。君の気持に同感。カードあたり。Ⓣ

短い青春に一滴の清涼剤 ゲーム&ゲーセンとなれば何も言うことはない 青春はバクハツだ



⬆(神奈川県　ジグラット君)★デザインよし、センスよし。カードあたり。

いい青年とオヤジなんだがなんとロリコンなのです

☆こんにちは。さっそくですが、僕の家庭教師と家族のことを聞いて下さい。

その1　彼は某三△大の水産学部のまじめな学生で、いい青年ですが、何とロリコンなんです。

いっしょにゲームセンターへ行くと、「アテナ」や「モモコ120%」や「タイムギャル」等を初めにやります。

イラストもとてもうまく、カイやアテナなど2、3分もあれば書いてしまいます。

さらに、彼は「リターンオブイシター」の女神イシターの大ファンで、「そのうちイシター教をつくってやる」等と言っており、近いうちに宗教活動をすると思います。

こんな彼も20才です。将来が楽しみです。

★君の将来も楽しみです。Ⓣ

その2　全国のみなさん、ここに私の家族にまつわる恐ろしい話を2話お話しましょう。

①私が学校から帰って、自分の部屋に入ると、僕が今まで苦労して苦労して金ためて手に入れたゲーム関係の商品を、みんな捨てられてしまったのです。

1月号の近藤君、君はまだいい!! 私など、アテナ、ドルアーガの塔、1942等の基板、アテナ、タイムギャル、メトロクロス、ASOのポスター、タイムギャルのアップライト、ゼンマイプーカァ(これが一番ひどい)を捨ててしまったのです!!

理由を聞くと、「あんなモノ勉強に必要ない」と言われてしまった。

今の私には、もはや生きる気力は残っていない。

②それでも私が立ち直りかけ、しまっておいたアテナのステッカーを探すと、ない!! どこにも…。それにもめげずに探すと、何と私のアテナのステッカーが父のスクーターにはってあるではありませんか!!

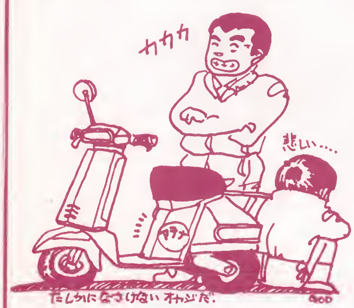
「人の物かってにはらんといてな!」と言うと、「かわいいから、いいじゃないか」と言うのです。チクショウ!!

このロリコンめ!!

今、私は二重のショックに立ち直れないでいる。

(三重県　東谷　仁)

★思わず笑っちゃいました。君のおとうちゃんにアテナカードあたり。Ⓣ



ああ、グラディウス!! 偉大なる世界をボクは見た

☆僕のベッドの真上の天井にグラディウスのポスターがあります。僕はこのポスターをその場所から動かすつもりはありません。

おととしの明けぐらいでしたかねぇ。あのグラディウスがゲーセンに革命を起こしにやってきたのは。(初夏のころだったと思うんだけどなぁ!?㊞)僕はグラディウスにヤミツキになって、正月早々(!?…㊞)破算したんですよ。〝完璧〟に等しいゲームでしたね。

しかし、それもつかの間。続々と発表されるニューゲームに、いつしか僕はグラディウスを忘れていました。

それから少したって、コナミのCMでファミコンのグラディウスをやっていました。僕はそのCMが大変気に入って、以前入手したグラディウスのポスターをベッドの真上にはったのです。(ちょっと関係ないかしら?)

その夜、ベッドに寝ころがったら、当たり前だけどもポスターが目に入りました。

「1・9・8・5　宇宙がマルゴトヤッテクル」

僕はその時、寝てもいないのに夢を見ました。あの黒と青の宇宙で、戦闘機がデカイヤツを相手に…それどころか、まだ向こうには何かがいる…。何て言うのかな? 表現しがたいな。とにかく、あのポスターには底がないんです。無限なんですよ。黒く青い、未知の世界へ、無謀にも行くんですよ。

一瞬〝グラディウスの宇宙〟に放り出されたように思いました。確かに、僕は〝グラディウス〟を見たんです。僕はGAMEの世界を見たんじゃない。

――あのゲームの黒幕の黒幕は宇宙なんですよ。広い宇宙のカタスミで、何があってもおかしくないでしょう。

「ゲームの本来の目的は楽しむこと」だってぇ!? 冗談じゃない!! 楽しむどころか、感動しましたよ、僕は。

(香川県　〝曼邪露〟と名のる隆介君)

★ゲームとしてのグラディウスもポスターも確かに名作だネ。貴重なポスターを持っている君、うらやましい。

おれのマルチプル 悲しいオトコのヒガミを聞け!

☆とある日曜日、私は12時ごろ起きた。メシも食わずに、ゲーセンへの道をてくてく急いだ。

ゲーセンに着いて、まず長いつきあいのXEVIOUS君と遊んだ。聞くところによれば、遊んでくれるのは私しかいないとのこと。彼は物悲しげにつぶやいている。(みなさん、彼の相手もしてあげて!!)

それからいつものヤツら…カルテット、ハングオン、アテナ、ドラゴンバスター、アウトラン…そして沙羅曼蛇の前に座わり、お金を入れた。(この先は思い出したくもない…)

DESTROY THEM ALL!! のかけ声と共にスタート。色々取って、OF THE BALL!! (あれ? 何かおかしくないかいな?…㊞)こいつが後で私のライバルになろうとは考えてもいなかった…。

私のブリちゃんは元気に飛ばした。そしてステージ4も終りのころ、突然「あっ!! さらまんだやってるー♡　ねーねー少し見ていこーよー♡」と女の声がした。どっかの高校のねーちゃんたちだった。

いきなり「きゃー!! かわいいー♡♡」…私は私のことでも言ってるのかと思い、少少うれしくなった。

その直後、「一生懸命ついてきてるぅー!! この子の動きかわいい♡」…ん?? 〝ついてきてる〟? なんだそれ!? そう、それは私でなく、モニターの中のマルチプルにむかっての声だった!! そんなやつのどこが『きゃーかわいい』なんだよ!! まったくもう…。

その後、マルチプルやオプションを取るのがめっぽーつらい私でした。ぐっすん。

(千葉県　ベルベルム君)

★いいーじゃないの。間違っても「かわいい」って言われたんだから。私なんて、一度も「かわいい」なんて言われたことがない。

こちらこだわり派

キマリだからダメ
常識だから従え
——それはそうだけど
一理あるけど
やはり根本のところで
私はこだわりたい

ちょっとおかしいんじゃない ゲーセン行きで停学とは!?

☆私の通っている高校は、はっきり言って狂っています。ゲームセンターに行っているのが見つかっただけで、自宅謹慎（停学）になるのです。（私は1年のくせにすでに2回なっている。）

校則の方も、頭髪は丸刈り（高校で丸刈りは本県でも2校しかない）、その他にも他の学校では考えられないようなことが多いのです。

唯一のたのみの生徒会の方も、会長は選挙で決めるものの、その立候補者達はなんと学校側で決めているのです。過去に何かあると、立候補したくても先生たちがつぶしてしまいます。

数年前には、生徒たちが校則改善のために署名をあつめているのがばれ、23人が署名した生徒全員が停学処分をうけたということがありました。

学校側では「高校では精神をきたえ、きちんとした生活がおくれるようにしている」と言います。そして、確かに私の学校は進学も就職も、このあたりの学校では1番良く、特に就職では就職率100％です。

しかし、強制的に校則を守らされたりすることが良いことなのでしょうか。私はこういうことをされると、逆に強制されなければ自分では何もできずに、自主性のない、まがった性格のひねくれた人間になってしまうような気がします。みなさんはこの意見をどう思われますか？

（匿名匿住所希望の高校生）

★つい最近、青少年の教育・生活環境について考える会の場に居合わせたんだけど、そこでの話では、大ざっぱにいって、全国の中学校の半数は、ゲームセンターへの立ち入りを禁止しているそうなんだ。

もちろん、禁止している以上、ゲームセンターは悪い所（少なくとも少年にとっては）という認識がある訳で、この点は学校も世間一般も（ずいぶんあいまいな言い方だけど、ごく普通の大人たちの大半）同じだと思うよ。いわゆる世間の常識という訳。

でも、君と同様、ちょっと待ってほしい、なにかおかしいよーと、私も強く叫びたい気持になります。

だってそうでしょう。（君に逆に聞いてもらいたくなっちゃったよ。）悪いとか、規則だから、という前に、どうして悪いのか、なぜ規則が必要なのか、具体的に、よく分かるように、ていねいに説明してほしいと思いますネ。

ゲームセンターが悪い、と思っている人は、そう思っているだけで、実際はゲームセンターに足を一歩も踏み入れたことのない人が沢山いるんじゃないかな。

まず実際・事実を知ること——これが何事においても、第一に必要で、大切なことじゃないかな。

こんな風に考えると、確かに、自分のヘアデザインを、なぜ学校に決められるのか、分からないよネ。しかも全員丸刈り、とは。説明を求めても先生（の頭）では、納得のいく答えなんてつくれないと思うよ。

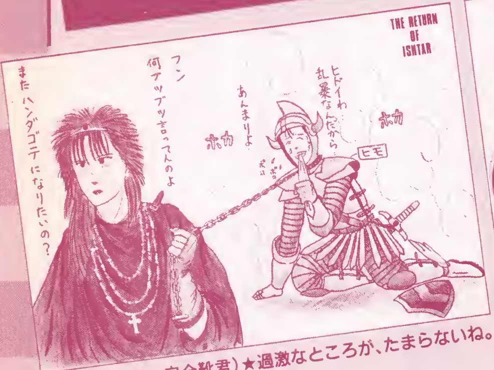
2年間が長いと思うか短いと思うかは、考えようによって違ってくると思うけど、ぜひ図太く、ねばり強く生き抜いて、無事卒業して下さい。そして、誰にも気がねなく、堂々とゲーセンで会おうぜ。

（T）





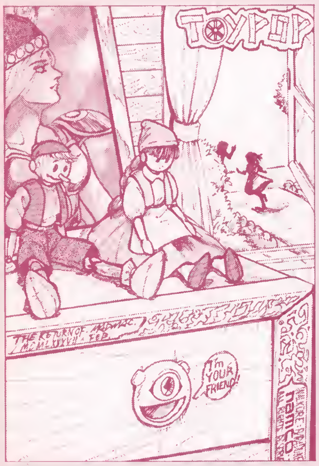
←→（東京都　K2君）（岡山県　あおいちゃん）★どっちが色っぽい？



↑（福岡県　安全靴君）★過激なところが、たまらないね。



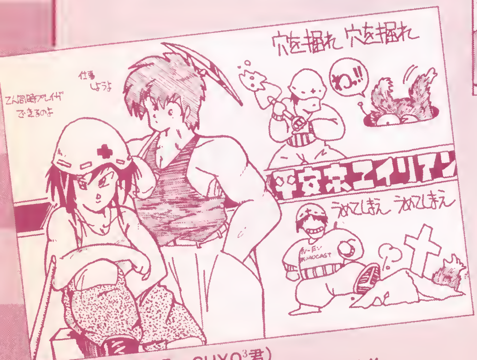
↑（和歌山県　北川博是君）★ワーオ、表情がいいよ。カードあたり。



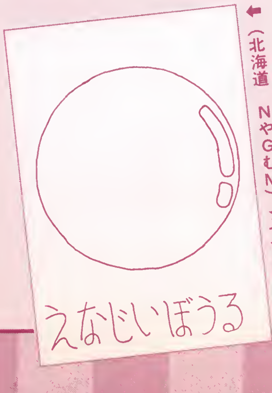
↓（福岡県　MADMAC君）★めるへんちっくだわ♡アチャがかわいいゾ。



←（大阪府　土岐三奈子さん）★変態兄ちゃんの正面図は見たくないものです。



↑（岐阜県　CHYO3君）★2人同時プレイの元祖はこれだ!!



←（北海道　NやGむM）★七言絶句…。

賛

コスリ問題キミはどっち？

コスリ肯定派

コスリを邪道という方が邪道だ!!

という、次のような生きのいい意見が愛知県の河合哲也君から寄せられたので、紹介しよう。

☆ゲーメスト11月号から、コスリ問題が取り入れられていますが、御旅屋さんは何故コスリが邪道と言うのですか？

私はコスリを多用します。しかし、必要な時以外は押していません。コスリは外傷だけで、内部は押すのとほぼ変化はありません。

真のゲーマー…それはなんですか？ 人間と機械とどちらが大切なのですか？

"こすらずにおたやんの怒りを聞いて…"(4号)それでは、ただ自分の意見だけを聞いて欲しいように思えます。私は決して自分だけが良ければ…などと思ったことはありませんし、自分は最低のゲーマーだと思いたくありません。

ボタンの形式を変えるというのも、納得できません。そんな単純な事で解決するなら、もう5年以上前に実行されています。

ゲームは何の為にあるのですか？ ゲームがあっても、ゲームセンターに行く人がなければ、ゲームセンターは消えるでしょう。これはどんな事でも同じです。学校も、会社も…。

コスリはやる人があるから存在するのであり、悪いならば、それなりにコスリをやらない方向へと進むはずです。つりあいがとれているのです。だからコスリを邪道というのも良いでしょう。しかし貴方はコスリを使うゲーマーを、最低と言いました。これは誌上で謝罪すべきです。

誌上で意見を交わしあう事は良い事です。しかし、決めつける事はやらないで欲しい。

(一部略)

ギャラリーとしてエンディングを見なければならない立場から

岡山県の飛頭蛮国君が悔しい思いをこめて書いてきたので聞いてほしい。

☆連射に対する答の一つとして、機械に連射を任せるというものがあるのです。実際に岡山のゲームセンター、○○○では、一部のゲームに連射機能を持たせたものがあり、私は連射付バラデュークで、30面までいけたことがあります。

上級プレイヤーにはわからない悩みなのかも知れませんが、いくらやりこんでも一定以上には上達せず、あたら小遣いを減らしてしまう者もいるのです。これでは、いくらゲームが好きでもいいかげん嫌になってしまいます。

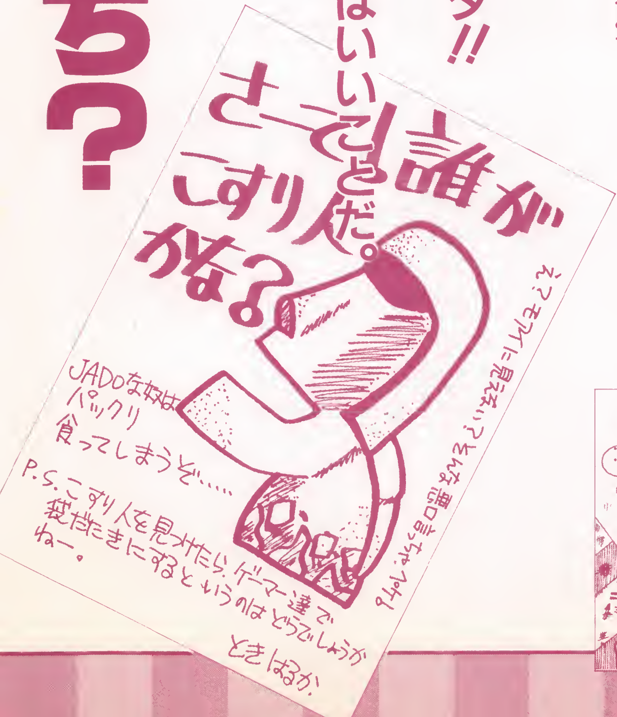
エンディングがあるのがわかっていて、それをギャラリーの立場でしか見ることのできない者の悔しさがわかるかい！

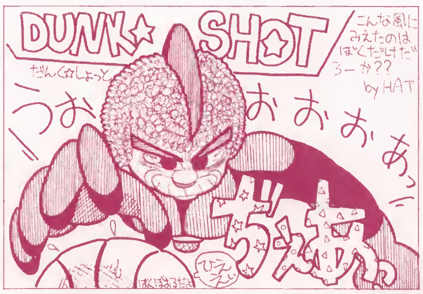
俺なんかなー、グラディウスもげんぺーもファンタジーゾーンもツインビーも、あのサイドアームズでさえ1周できんとゆー人間なのだ！ アルカノイドに至っては、今だにROUND1がクリアできねーんだぞっ！

努力が足らんとか、やらなきゃいーのに…などというなかれ！ バラデュークなんかなー、半年近く、ほとんど毎週やっていたのに、今だに、20面前後でゲームオーバーなのだ。あ、いかん、また愚知になった。

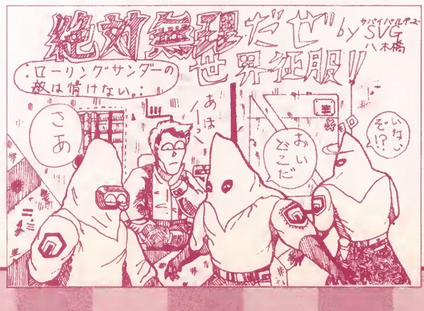
★思わず目頭が熱くなるようなご意見でした。

イケマセン！ イイノダ！
そんな風にキメつけるのがマチガイダ!!
カンカンガクガク…
とにかく、考え、しゃべり合うことはいいことだ。
心を広く持って、強烈な一発！
青春じゃー。



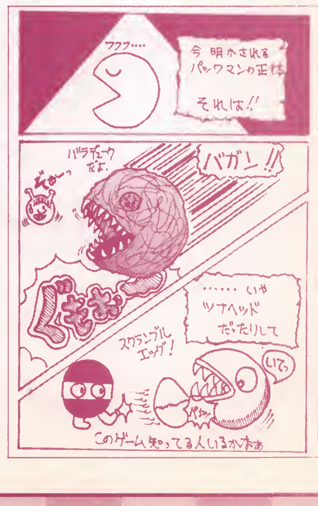


➡（福岡県 HAT君）★この気迫がスゴイ！ カードあたり。



⬅（北海道 SVG八木橋君）★うーん、いいところをついておる。カードあたりっ。

⬇（栃木県 小森正樹君）★スクランブルエッグってみんなわかるかな？



否

コスリ否定派

ゲーメスト4号（61年11月号）から、コスリの問題をプレイヤーの立場から取り上げてきたんだけど、賛成反対の立場にかかわらず、回を追って白熱。これはこれでいいのだけれど、やや感情に走り過ぎる傾向が見え始めたので、ここらへんで冷静に、頭を冷して、両者の意見を公開し、さらにゲーム場の立場からの意見も取り入れて、「コスリ問題」やってみようか？

よし、やってみよう！

（構成—Ⓣ）

このゲーメストアイランドに寄せられているコスリ否定派の意見をまとめてみると…。

コスリは①大切なゲーム機を傷つける。②オペレーターに損害・迷惑をかける。③コスリで傷んだゲーム機でプレイしなければならない、他のプレイヤーの立場、気持を考えていない。エチケット違反。④機械をいため、自分の指をいためてまで、コスリに執着し連射を高めてもむなしいのじゃないか。第一、ゲームの楽しみが失われてしまうのではないか。

このような考え・根拠から編集部ではコスリを否定しているのだけれど、くわしくは11月号から連続して意見をのべているので、興味のある人は、もう一度前の号などめくって見て下さい。

なお、肯定派の河合君からのお手紙には、コスリ肯定という意見だけではなく、コスリを使うゲーマーに対して最低と決めつけたことに対して怒りが感じられました。

私（Ⓣ）は、コスリを否定するのを、別に否定しないけど、〝邪道〟とか〝最低〟とかいう形できめつけるのには賛成じゃないんだ。もっと弾力的に、ゆとりをもって考えてもいいんじゃない、という考え方。

ゲームセンターの店長さんの意見を聞きました



長内店長

東京・巣鴨にあるキャロット巣鴨店の長内店長さんに、オペレーターとしての立場、また沢山のプレイヤーと接触している、皆さんの先輩としての立場から、ご意見・アドバイスをいただきました。

（なお、本題とは関係ないけど、このキャロット巣鴨店はハイスコアプレイヤーの桧舞台となっていて、東京都内はもちろん、全国から優秀なプレイヤーが集まってくるよ。ゲーメスト編集部一同もよく行く店です。）

意見交換はすばらしい

長内店長　同じようにゲームを楽しまれる方でも、一人ひとりみんな違うんですよネ。年齢も学校も職業も考え方もそれにゲームの実力も、それぞれだと思います。

ですから、コスリという問題を中心にすえて、いろいろな意見を、みなさんが出し合い、交換するというのはいいことだし、すばらしいことだと思います。

私の場合、ゲームセンターの店長として、ゲームを愛しプレイしにきて下さるお客様は、全て平等に、大切なお客様ですから、コスリの賛否を言う立場にありませんが、巣鴨店の場合を例にとって、お話しましょう。

禁止事項ではない

まず、コスリは巣鴨店では禁止事項にはなっていません。ただし、コスリでだしたハイスコアは認めていません。というのは、ハイスコアは同一（一定）の基準で、ゲーマーが得点をあらそうものだからです。

弾力的な考え方で…

確かに、ボタンをこすればボタンはいたみます。しかしいたんだボタンは修理したり取り替えたりすることができます。この作業・経費はゲーム場の必要経費として考えるべきだと思っています。

こすったら基板までいたんでしまうと判断したゲームは巣鴨店の場合、台などの上に「こすらないで下さい」と表示して、ご協力を得ています。

それから、これは私の個人的な意見なのですが、ゲーム場（経営者）の立場・考え方によって、どうしてもコスリはいけない、としている所もあると思いますが、その場合は、お客様に言う前に、それぞれのゲーム機にコスリ防止機を（メーカーに要請して）つけるべきだと思っています。

いずれにしましても、基本的には、お客様がおいでになって、100円を入れてゲームを楽しまれるのに、こちらが、どのようにして遊ぶかを規定したり、限定したりすることはできないと思います。

以上、コスリとコスリに関連して、巣鴨店の立場、私の考え方をお話致しましたが、ご理解いただけたでしょうか。

また、皆様のご意見などありましたら、お聞かせ下さい。

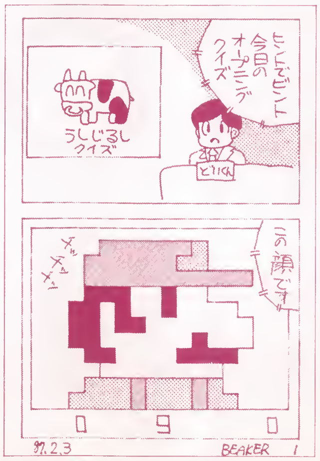
巣鴨店にも、お気軽にお立ち寄り下さい。



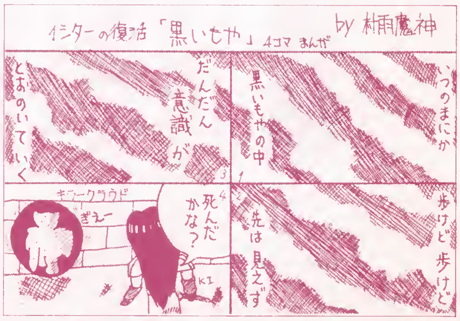
⬆（埼玉県　栗原桃郎君）★あの…よくわかんないんですけど!?

⬇（石川県　りおん君）★ブカブカがかわいいよー。山婆もこれならにくめないんだけど…。





⬆（宮城県　キナフB12君）
★わかる人にしかわからんな、これ…。



⬆（兵庫県　村雨魔神君）★非常にリリックでよろしい。

メーカーに物申す

やはり好きだから言いたい期待しているから話しかけたいゲーム万才！



←（埼玉県　諏訪優二君）
★う～う、しぶいぜ。

今のゲーム場ではせっかくのVGMが生きていないぞ

☆最近のVGMの発展には目を見張るものがありますが、私はここでメーカーさんに言いたいことがあります。いくらVGMが良くなっても、現在のゲームセンターの状態では、何の役にも立っていないと思うのです。

ヘッドホンつき筐体など、ごく一部の例外を除いて、大部分のお店では、自分のPLAY中のVGMと周囲からの雑音とを聞き分けるのに精一杯で、ひどくなると全く聞きとれません。

更に、FM音源によってなめらかな音が出せるようになったおかげで、よけい聞きとりにくくなり、PLAY中に限って言えば、従来のPSGの方が良い音に聞こえることもあります。

3月号の安東氏の指摘のように、VGMの演出的な効果を重く見た場合、現在の「スピーカーが反対側（2P側）にある」筐体を使っているようでは、いくら音が良くなったとしても無意味で、より複雑な音になるにつれて「演出」の面白味は半減するだけだと思います。これでは素晴しいVGMがあっても、「宝の持ちぐされ」になってしまうでしょう。

対策としては、スピーカーを手前（1P側）に持ってくる、ヘッドホン端子をつける等が挙げられますが、どちらもメーカーさんが動き出さない限り、どうしようもありません。だから全国のゲームファンのために、どうかメーカーさん、よろしくお願いします。

（愛知県　PRJ君）

★筐体の構造を変えるというのは、コストの面でも大変なことだとは思いますが、メーカーさん、そこんとこよろしく。

感動の終局――エンディングはとっても大切だ

☆サイドアームズのエンディングは何だったんだ!?　THE　ENDと出ただけだ。アテナも頭にきた。ダンテを倒すと字が上から流れてくるだけ。字が出りゃいいってもんじゃないぞ。

サラマンダやOUTRUN、リターンオブイシター等いろいろなゲームのエンディングは感動だった。「極めてよかったぜ!!」と思ってしまう。

コナミはエンディングをものすごく大事にしている。とてもエライと思う。

メーカーよ!!　もっとデモとエンディングを大切にせよ!!　エンディングは一番大切だ!!（僕はなんてエライんだ!!）

（和歌山県　ミンキーモモ命魔太郎君）

★確かに、エンディングには力を入れてほしいですネ。最近ではバブルボブル、ダライアスなど、エンディングがとても大切にされていて、しびれるような快感を、ゲーマーに与えてくれています。

いきなりくいず!!

☆Q：スペース［　　］！

さて、［　　］には何が入るでしょうか?



今月のおめでたい方　宇宙皇子君（新潟県）の場合

見よ！ドハクリョクの景清を！



★なんとまぁ、5,000円もかけて景清ちゃんのコスチュームを作ったのは新潟県の宇宙皇子君。この後も弁慶や義経をつくる予定だそうで…ハァ～まぁガンバッテください。

しかし、本当によーやるわ。まぁ、他人に後ろ指さされないように生きて下さい。

ご商談コーナー　いよいよ好調！

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆僕の持っているゲーム基板グラディウス、アルゴスの戦士、メトロクロス、ドルアーガの塔など10数枚をお譲りします。資料を送りますので、60円切手同封の封筒で。

（〒472　愛知県知立市新林町平草41　稲垣寿隆）

☆アーケードゲーム基板ギャラガを2000円でお譲りします。業務用ゲーム機に詳しい方、購入の仕方や本体の構造が少しでもわかる方、くわしく教えてくれる方にはただで差し上げます。お手紙ください。

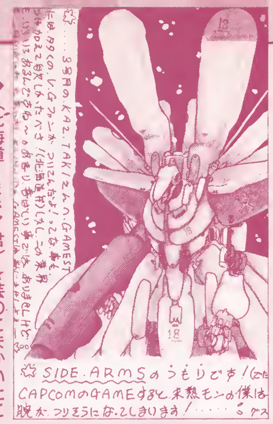
（〒177　東京都練馬区西大泉4丁目14番10号　一條貴則）

☆ビデオゲームPCB、ドルアーガの塔を8000円で、スーパーゼビウス10、000円で、2枚セットだと15、000円で売ります。又、2枚買ってくれた人にはスクランブル（コナミ）をサービス

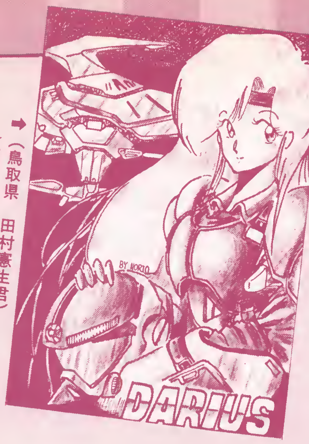
・ハリアーと答えた方。あなたは普通のゲームファンです。
・インベーダーと答えた方。年はとりたくないですネェ。
・チェイサーと答えた方。TAITOファンでしょ!!
・パニックと答えた方。ひねくれてますね。すなおになりましょう。
・アタックと答えた方。SEGAマニアか、ただの年よりです。
・フィーバーと答えた方。任天堂の社員ですか? あんたは?
・シャトルと答えた方。本来なら普通の人なんだろうけど、ゲーメスト読者としては一番ひねくれてます!! 変なクイズですいません。
(千葉県 りゃん☆うーりゅー君)
★シーカー、コロニー、ファイヤーバードetcと答えた方。さてはマニアだな!? 「いきなりくいず!!」待ってます。



⬆(越谷市 小谷一彦君)★これじゃあ怒号層圏かバラデュークだよ。



➡(北海道 まさ!君)★芸のこまかいところを買った。ご苦労さんでカードあたり。



➡(鳥取県 田村憲生君)★TIATはセミロングなんですけど?



➡(富山県 宮脇篤志君)★若かりし頃をなつかしむバーちゃんでした?



➡(福岡県 青木純さん)★女子大生だってゲーム好きなら大歓迎ですよ。当然カードあたり。

⬇(静岡県 伊藤妖華萄君)★マイクを持つ手の小指を立てるなっつーの!





➡(石川県 水無月昌弘君)★GODさんスイセンの1枚です。

調子にのりすぎだって!? そんなこと言わないで!!
ゲーメストオリジナルTシャツデザイン募集!!

お調子者のゲーメスト編集部は、ついにオリジナルTシャツを作ることにしました。例によって、このTシャツもテレフォンカードと同じように、読者の皆さんにデザインしてもらうことにしました。(何? 編集部にデザインできる奴がいないからだろうって? その通〜りです!?)
俺がやるぞ〜って人は、どんどんデザインしてください。もしかしたら君のデザインが採用されるかもよ!?
当然、このTシャツはゲーメスト読者へのプレゼントになるわけで、こいつあ皆んなもはりきってお便りを出すしかないわけ!!
おっと、ちなみにデザインのメ切りは4月末日だよーん。たくさんの応募待ってるゾ。
あて先は「ゲーメストTシャツデザイン係」

お便り待ってま〜す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

します。詳しくは往復ハガキで。
(〒708 岡山県津山市院庄964ー1 尾崎雅)

買います

☆テラクレスタ、ファンタジーゾーン、リターンオブジインベーダーズ、闘いの挽歌、のいずれかの必勝法が出来るだけくわしく載っている同人誌を探しています(特にファンタジーゾーン)。もしいずれかの必勝法をのせた本を持っている、又は発行しているという方がいましたら、内容や価格をできるだけくわしく書いてハガキで連絡下さい。
(あれ? ファンタジーゾーンはゲーメストの2号で攻略をやったはずだけど!?…㊗)
(〒080 北海道帯広市自由ヶ丘2丁目9の3 坂田昌治)

☆テーブルゲーム機に取りつけられるLDプレイヤーオプション込みを10,000円で譲ってください。もし手に入ったならば、LDゲームに必要な、LD、基板、オプションをあわせて6000円で買います。往復ハガキでお返事下さい。TELも書いて。
(〒793 愛媛県西条市飯岡3791の1 伊藤秀徳)

☆グラディウスの基板とファイナライザーの基板をできるだけ安く売って下さい。筐体も買います。
(〒960 福島県福島市蓬莱町50ー1市住20ー34 大沼孝章)

文通、その他

☆RPG、AVG、ACGその他モロモロのゲーマーのためのサークル「超発想集団」只今会員募集中です。パソコン&VGほかFC、MKIII等のファンの方、又、いちゃもん、テクニック等の情報もつかうこのサークルに入りたいと思われる方は往復ハガキで御連絡下さい。もちろん同人誌も作ります。ゲームブックファンも御参加下さい。
(〒939ー13 富山県砺波市春日町1の1 渡辺要介)

☆ビデオゲーム大好きな人、僕と文通しませんか。いろいろなゲームの情報交換などをしようと思っています。性別は問いませんが、年齢は14〜18才ぐらいの人。お手紙下さい。
(〒755 山口県宇部市上宇部旦ノ辻62号 木村繁)

★以上で今月のゲーメストアイランドはおしまい!! ボツになった人ゴメンネ。またお便り下さいね。

誌上匿名（トクメイ）うちあけ話

【第一話】開発第一の関門

社長用バージョン

表があれば裏がある…なあ〜んて、そんな話



キビシイものです 会社とは…

ゲームのメーカーといえども、会社というものはやはり会社なのである。（ウン？意味は…読者諸君、甘い考えは捨てるべきだ！）

というわけで、これはあるメーカーの開発部の某氏に聞いた話。

「俺もね、ゲームを作る時に考える対象はゲームセンターで、ゲームをしているみんななんだよね。それが実際にメーカーに入って開発の仕事をするようになるとさ、社内の人間や関係者という限定された特殊な人達にうける、ということを考えなければならないんだよね。なぜって、まずそうでないとゲームセンターにゲームが出ないんだから」

さて彼は自分の作ったゲームが、プレイヤーに受け入れられないことを心配していたが、彼の突き当った壁は実は社内にあったのだ。それも厚い壁。

「決局のところ一番まいったのは社長だね。今回のゲームもほぼ完成、というところで突然『私の所に持って来なさい』ときたんだ。何かと思ってたら『発表の前に私がやってみる』だそうだ。他の人に聞いてみると、社長はいつもそうするんだそうだ。それは悪いことじゃないし、むしろ良い事だと思うけどさ、困るのはその後なんだよね。

実はさ、社長はゲーム、下手くそなんだよね。ものすごく。今回のゲームは割と簡単なゲームでね（実際現在では簡単すぎたゲームと言われている）、長く続きすぎるかな、と思っていたくらいなのに、それでもだめだった。

なにせ、レバーを右へ倒しつづけ、ボタンを押しまくる方がまだ上手い、というくらい。で、まずいことには、このゲームはあまりに早く終ると、ちょっとプレイヤーをからかうデモがあるんだけど、それが社長のカンにさわったらしくてね。

もちろん、ちょっと上手くなれば、そんなことはなくなるんだけど、社長のやった範囲じゃあ、まだまだでね。決局『このまま発表はまかりならん』てなことになっちゃったんだよね。これにはまいったよ」

お気にめしましたか 社長用バージョン

さて、彼の他の開発者はどうやって社長をクリアしていたかというと、実は社長がやるために特別に簡単にした、社長用バージョンを用意していたのである。

「で、どうしたかっていうとその後で特別に簡単にした、いわゆる〝社長用バージョン〟を作って持って行き、それでOKを取って、以前作ったやつにほんの少し手を加えて発表したんだよね。結局うちの会社では、プレイヤーよりも先に、まず社長を納得させるようにゲームを作らなきゃならなかったってわけ」

さて今回のお話はここまでですが、みなさんはどう思われますか？ 意見、感想、反論、実際にあった事件などの実名でのお便りを持ってます。あて先は、ゲーメスト編集部「誌上匿名うちあけ話」係まで。（秘密厳守）

この記事は事実に基づいたフィクションであり、実在の団体、その他とは関係がないということにしておいて下さい。

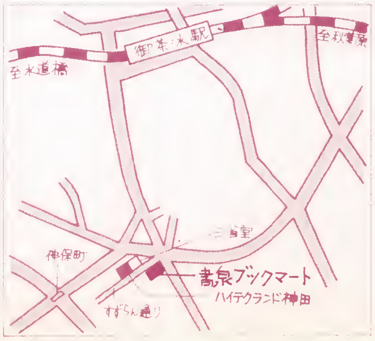
（野村流紋）

ゲーメスト・バックナンバーがぜーんぶ揃っているぞ

●東京・神田神保町

書泉ブックマート





うれし〜ことに（特にゲーメスト編集部にとってはネ）ゲーメストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている書店があるので、紹介しよう。

場所は東京・神田神保町、駿河台下の交差点、すずらん通りの入口にある書泉ブックマートがそれだ。

この書店は4階建ての大きな本屋さんだけど、その地下が雑誌売場。

交通の便も最高にいいので ぜひのぞいてみてネ。最寄りの駅は御茶ノ水駅か地下鉄神保町駅。

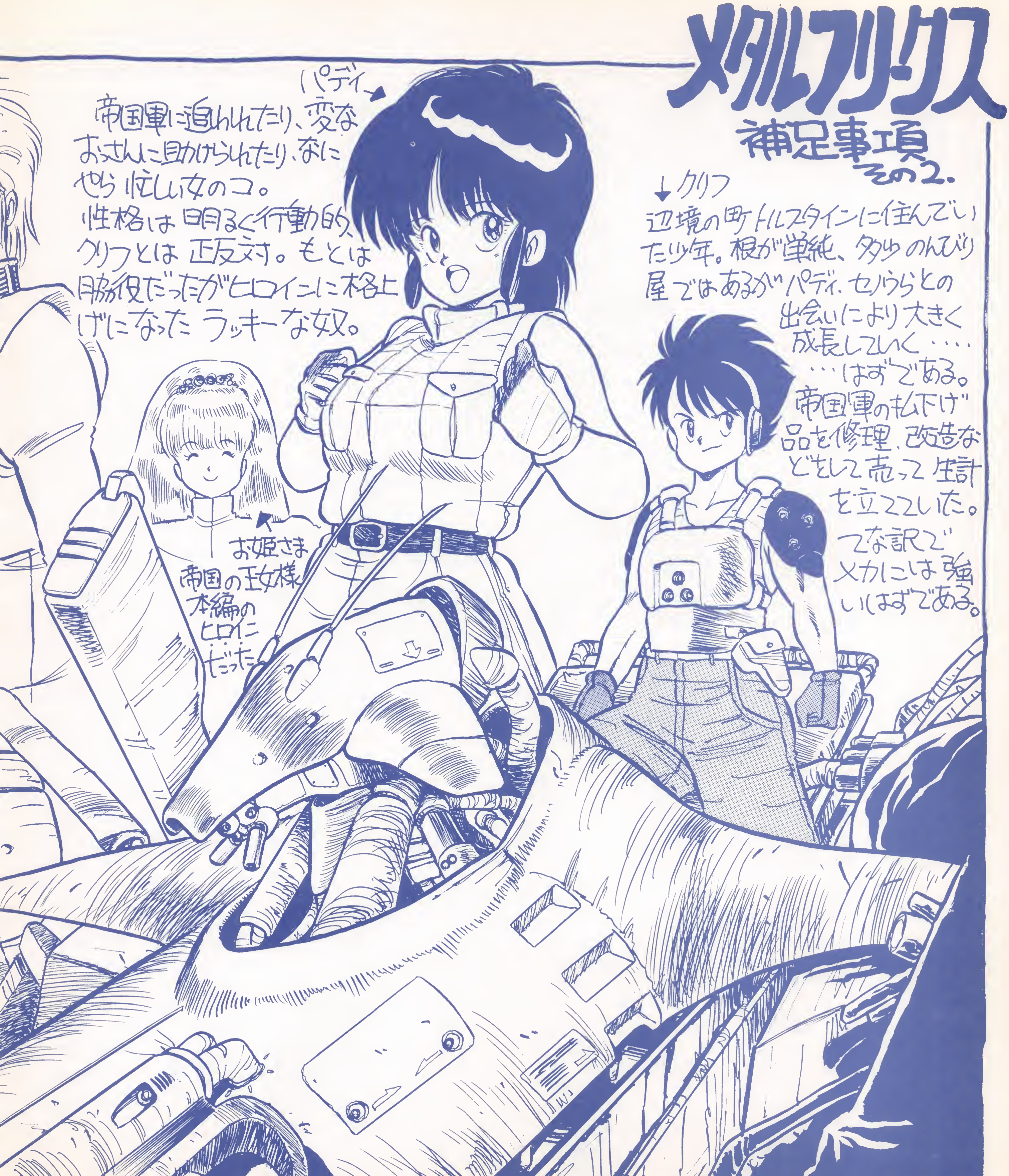
㊟千代田区神田神保町1−21
☎（03）294−0011

近くに、セガ初のカードシステムの店（ハイテクランド神田☎295−6192）もあるから、ここも寄ってみるべし。

メタルフリークス

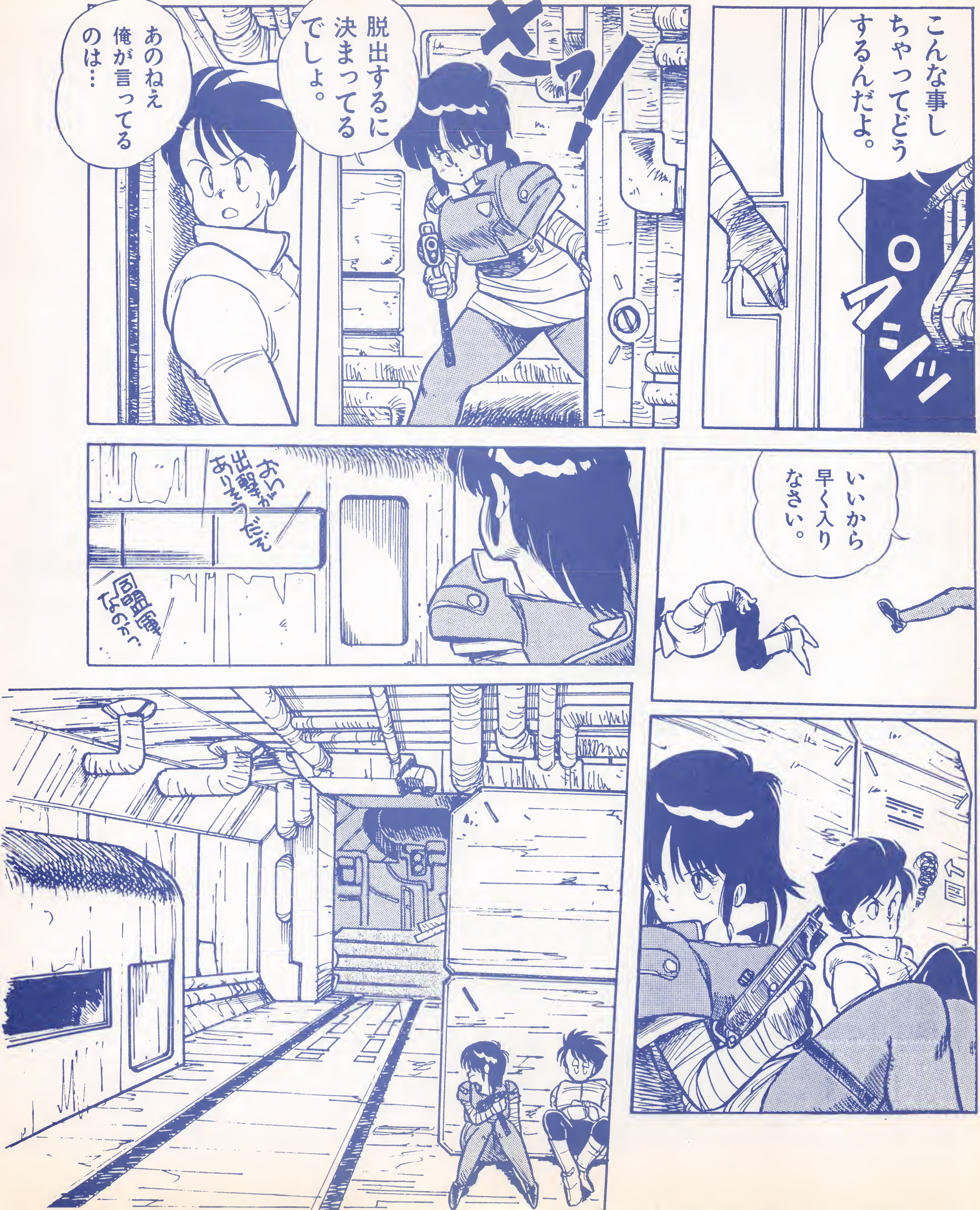


原作：本多拓弥
絵　：蜂　文太

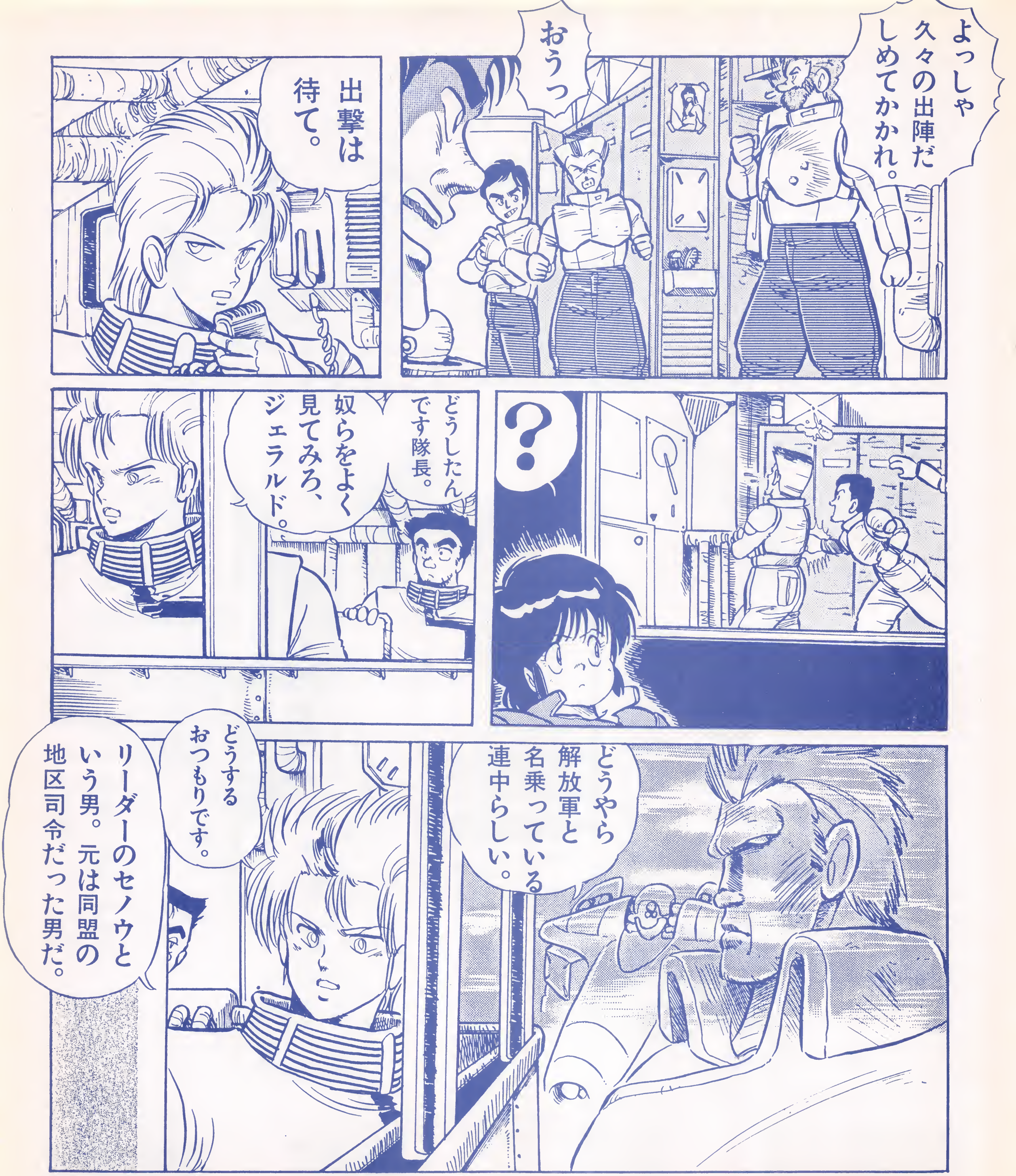

メタルフリークス
補足事項 その2.
パディ
帝国軍に追われたり、変なおっさんに助けられたり、なにやら忙しい女のコ。
性格は明るく行動的、クリフとは正反対。もとは脇役だったがヒロインに格上げになったラッキーな奴。
お姫さま
帝国の王女様
本編のヒロインだった
クリフ
辺境の町トルスタインに住んでいた少年。根が単純、多少のんびり屋ではあるがパディ、セノウらとの出会いにより大きく成長していく……
……はずである。
帝国軍の払下げ品を修理、改造などをして売って生計を立てていた。
てな訳でメカには強いはずである。



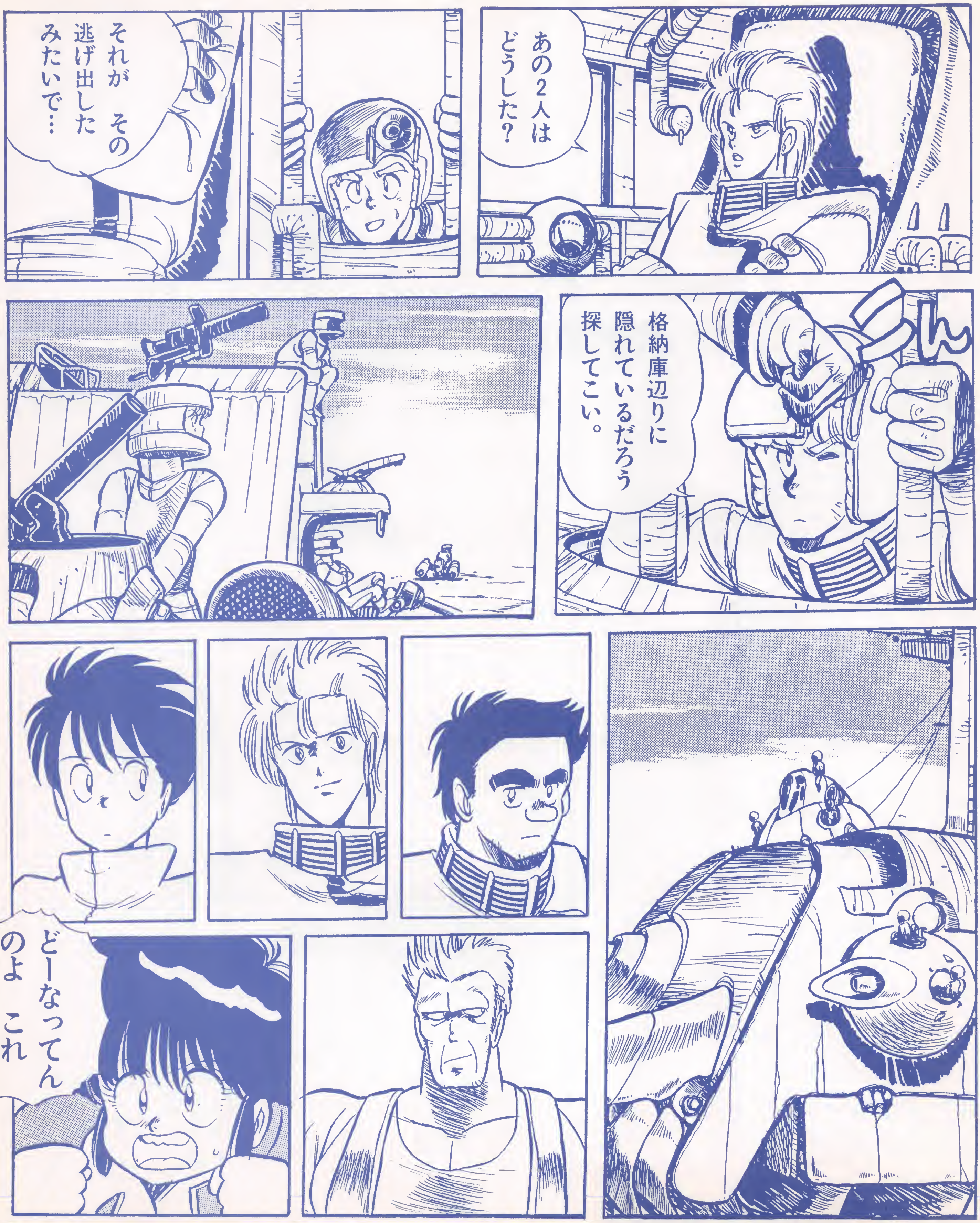
セリウ
元同盟軍地区司令、解放軍のリーダーだったりする。性格は顔同様豪快そのものである。機動戦車などに乗るより彼自身生身で殴る蹴るなどした方がよっぽど強そうだ。
ジャルグ
現在の同盟軍地区司令。セリウの部下だったが彼が同盟を裏切ったため深く恨んでいる。性格がよくないというのは顔を見て理解してほしい。
ガナッシュ
クリフのライバル的存在。21才の若さで隊長を務めるエリート。冷静な判断力、深い洞察力を持っており部下からの信頼も厚い。が、少々何を考えているのかわからないふしも…
ジェラルド
ガナッシュの補佐という立場ではあるが軍人としての能力は高い。帝国屈指の機動戦車乗りでもある。温和な性格でお人好し隊長があぁいう奴なので苦労が絶えないだろう。
ちなみにこの図は戦車兵のコスチュームで上半身のジャケットを脱ぐと右図のクリフのようになる。
帝国軍仕様機動戦車"マルイチ"
元は戦闘エアーバイクだったが改良を重ねつきつめていくうちに人型に落ち着いた。その経過は20年位と想像できる。万能性に富み帝国軍機動部隊の主力である。各種メカ群については次号で詳しく解説しよう。

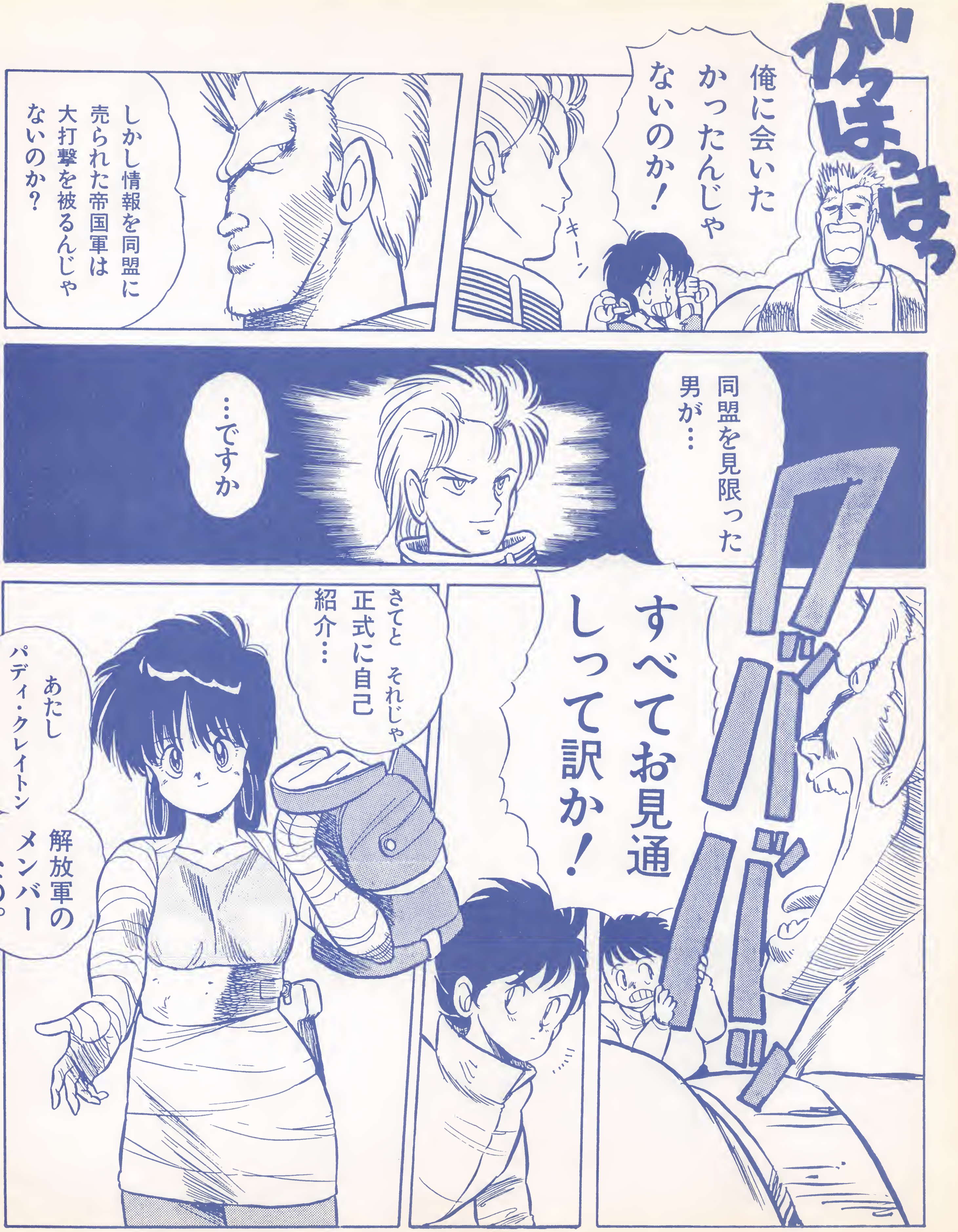


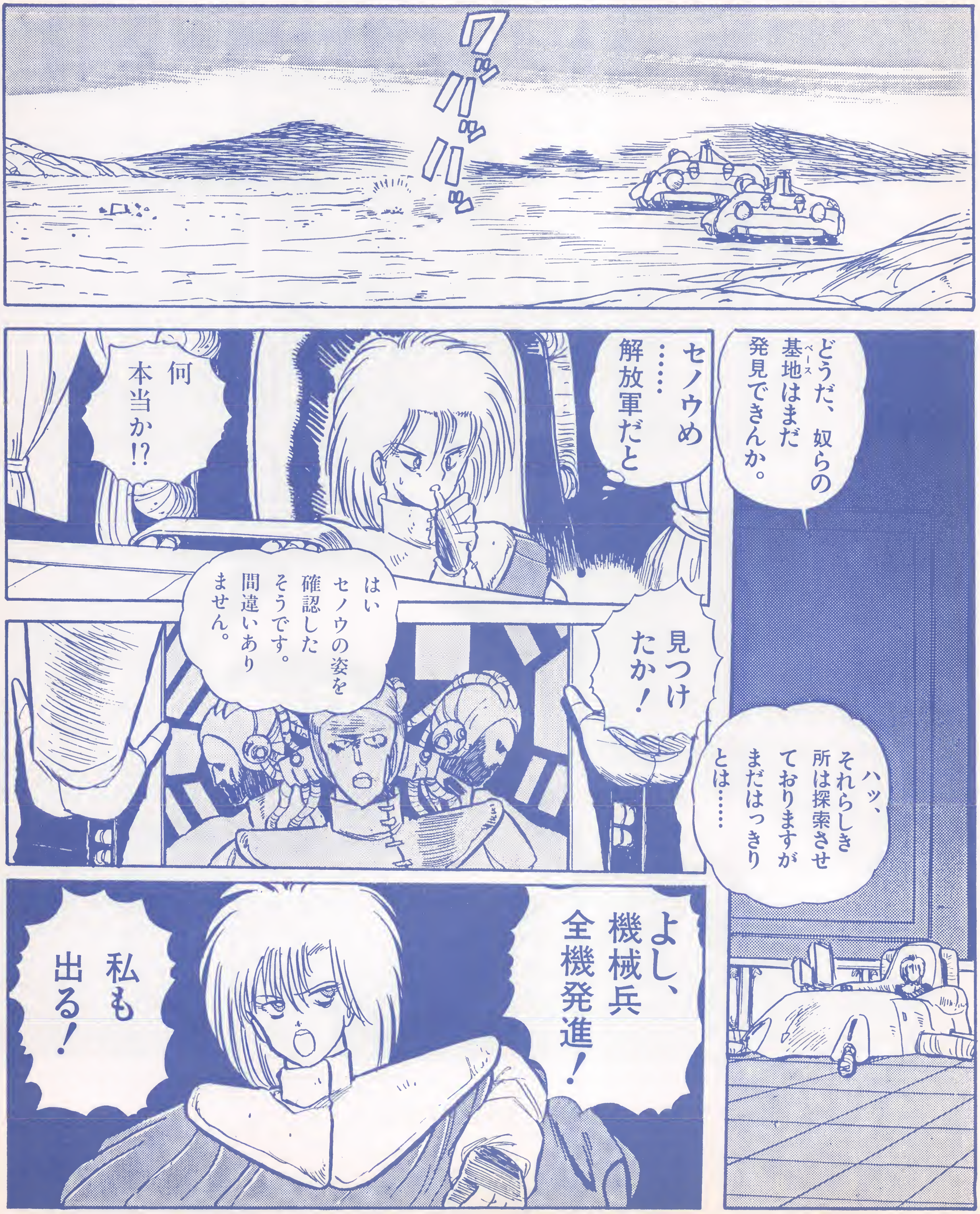
こんな事しちゃってどうするんだよ。
パシッ
さっ!
脱出するに決まってるでしょ。
あのねえ俺が言ってるのは…
いいから早く入りなさい。
おら出撃がありそうだぞ
同盟軍なのか?

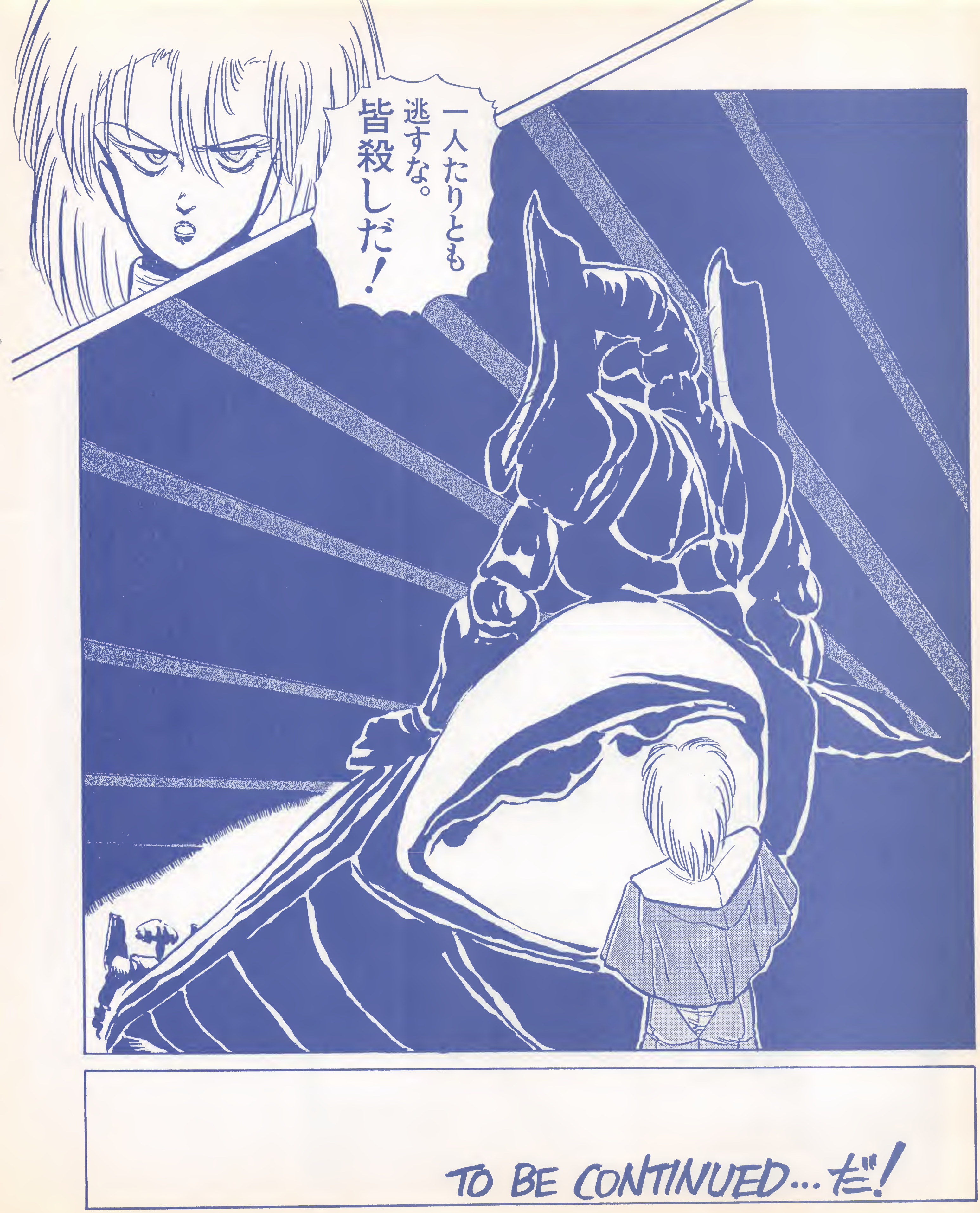

よっしゃ久々の出陣だしめてかかれ。
おうっ
出撃は待て。
どうしたんです隊長。
奴らをよく見てみろ、ジェラルド。
?
どうやら解放軍と名乗っている連中らしい。
どうするおつもりです。
リーダーのセノウという男。元は同盟の地区司令だった男だ。


そこで…
会ってみたい…とそういう事ですか。よく そんな事、思いつきますね。
うむ
おかしいわね なんで発進しないのよ。
イライラ…
宴会始めてるぜ…
うおー 酒だー
そろそろ説明してくれよ。いったい何が起ったのか…
今はそれどころじゃないの。あとでネ。
けち
ぬ
止めた？
何のまねだ…


あの2人はどうした？
それが　その逃げ出したみたいで…
格納庫辺りに隠れているだろう探してこい。
どーなってんのよ　これ


がぼはっ
俺に会いたかったんじゃないのか!
キーン
しかし情報を同盟に売られた帝国軍は大打撃を被るんじゃないのか?
同盟を見限った男が…
…ですか
すべてお見通しって訳か!
さてと それじゃ正式に自己紹介…
あたし パディ・クレイトン
解放軍のメンバーなの。


ワッハッハッ
どうだ、奴らの基地(ベース)はまだ発見できんか。
ハッ、それらしき所は探索させておりますがまだはっきりとは……
セノウめ……解放軍だと
何 本当か!?
見つけたか!
はい セノウの姿を確認したそうです。間違いありません。
よし、機械兵全機発進!
私も出る!


一人たりとも逃すな。皆殺しだ！
TO BE CONTINUED…だ！

INFOMATION

宿題のない春休み。の〜んびりできます。遊べます。……と言っているとすぐ新学期の4月です。心を入れ変えゲームにはげみましょう？

ゲーセンの迫力が、そのままビデオに

——スペースハリアー・アウトラン・ファンタジーゾーン——

ゲームマニアの君にとびきり大きなニュースだ。ナント、ゲームの画像がそのままビデオになったのだ。現在、GMOレーベルなどから多数のゲームミュージックが発売されているが、それだけでは物足りないというゼイタクな君のために今回、ソニービデオソフトウェアインターナショナルから発売されたのが、「SEGAゲーム・シミュレーション・ビデオ」だ。

ゲーム攻略のヒントに

ゲームは、セガの名作3つ、スペースハリアー、アウトラン、ファンタジーゾーンだ。3作とも有名なゲームだから、知らない人はいないだろうね。ところで3本ともプレイ中の画像だけど、音についてはBGMのみ。つまり効果音は入っていなくて、BGMとなる曲が直接録音されているというワケ。

それでは各々について内容を紹介しよう。

まず、スペースハリアー。ビデオには1面から18面まですべて入っていて、もちろんボーナスステージやエンディングシーンも入っている。今までものすごいスピードで追ってくるキャラクタもビデオを操作すればピタッと止まるのでじっくり見れるし、意外なキャラクタを見たりと、十分楽しめそうだ。でも、次の面にうつる瞬間にテープが編集されているのが気になる。何回かゲームをやって、それらを合成させているからだ。だから今見ている面より前の面の方が点数が高かった、ということもあるんだ。まあ、普通に見てる分には全然気にならないけどね。

次にアウトラン。ノリのいい音楽にのって（もちろん3曲とも入っているゾ）ゴール目指して疾走するテスタロッサ。全ステージの画面をはじめ、クラッシュシーンや、普段お金がもったいないので見れない、チェッカーフラグを振るおじさんの怒るところなどが楽しめる。

3本目がファンタジーゾーンだ。タイトル画面を見てオヤット気付く人もいるだろうけど、ビデオに使われているのは外国版のものなのだ。だから面の最初にはBGMの曲名が出るし、BGMの多少違っている面もある。内容の方は、これまたプレイ中の画像であるが、ショップに入っての武器選びやセレクト画面はカットされている。

……と、以上3本紹介してきたわけだけど、他に、3本まとめて入っているものも用意されているんだ。「SEGAスペシャル」という名前で、お値段は一万円と、3本買うよりは少々トクになっている。

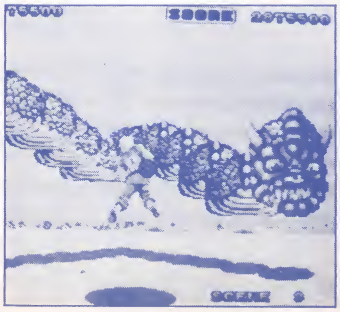
今後も期待できるぞ

これらのビデオ、ゲームのプレイ中の画面をそのままビデオにしたという点で、大変評価できる。今後もこういったビデオがどんどんでてきてほしいと思う。なにしろゲームセンターの迫力がそのまま家で楽しめるんだからね。

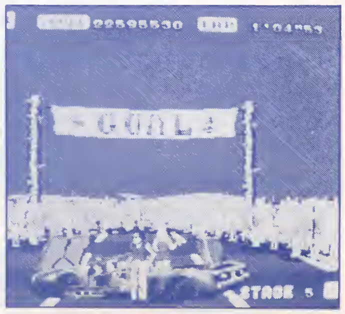
ただ、効果音もすこしは入れた方がよかったんじゃないかな。音楽だけならレコードで聞けばいいのだから。やはり、迫力ある画面づくりにはそれと連動した音（つまり効果音）が必要だと思うからね。

スペースハリアー、アウトラン、ファンタジーゾーン各3500円（20分、VHS、βII、カラー／ステレオ）。SEGAスペシャル10,000円（60分、VHS、βII、カラー／ステレオ）。4月22日一挙発売。

（炎）



おまえなんか目じゃないよ!?



ラップタイムが少し……

ワギャン登場！

新人類最後の日、来たる!!

ワギャンは人間の叫び声に反応する体長30cmのユニークな怪獣である。大声をぶつけるとビックリしてひっくり返るが、気合いが足りないとバカにしてせせら笑う習性がある。これを利用して大声を競い合い、楽しみながらストレス解消することができる。ただしワギャンの本性は凶暴である。オリを破り襲って来る可能性もあるので、叫ぶ時は要注意。ある予言者は「一万人目が叫んだ時、ワギャンの体内に畜えられたストレス・パワーが爆発し、50mに巨大化して人類に大逆襲するであろう……」と警告している。

87年3月、（株）ナムコはワギャンの一般公開を決行。遊び方は、
①コインを入れて大きく息を吸いこみ
②すかさずオリの中のワギャンに大声で叫ぶ
③ワギャンがひっくり返るほど叫んだら気持ち良くなっている…叫び方は感情的になるほど破壊力が大きいのは言うまでもない。

ただし、叫んでる途中でワギャンに襲われても責任は負わない。君が一万人目のプレーヤーでないことを祈る……。



この写真はプロダクトサンプルのもので、現在のものと一部仕様が異なります。

続々登場！カードシステム店

セガの「ハイテクランド神田」そしてタイトーの「WE'LL TALK TAITO金沢店」に続いて、またまた横綱タイトーからカードシステム導入店がオープンしたよ。

所は神奈川県横浜市。すでにゲーメスト1月号で紹介している、タイトピア日吉だ!! 3月12日から営業しているので、もう遊びに行った人もいるんじゃないかな？

気になるカードのデザインは、なんとあの「ダライアス」だ。こいつはダライアスファンには涙ものだね。カードは500円と1、000円の2種類があるよ。

おっと、ちなみに金沢のカードシステムとは互換性はなかったぞ（こいつは少し残念だった…）。タイトー直営店内では、同一システムを採用してほしかったなーと思ったわけでした。

ますます発展するカードシステム。君の街にはいつ登場するか!?

（御旅屋）



グーニーズ2

オリジナルヨーヨープレゲント

今度、コナミから新発売されたファミコンソフト『グーニーズ2〜フラッテリー最後の挑戦』は、前作の『グーニーズ』より容量、内容、完成度が大幅にバージョンアックしたソフト。

ゲームの内では主人公のマッキーがヨーヨーを主な武器にしているよね。そこでコナミでは、ゲームロゴ入りの特製オリジナルヨーヨーを作って、『グーニーズ2』を買った人に抽選でプレゼントしている。

抽選は5回あって次の通り。第一回 3月24日締切。第二回 3月30日締切。第三回 4月7日締切。第四回 4月14日締切。第五回 4月20日。各回1、000名、合計5、000名に当るよ。

詳しくは、『グーニーズ2』に入っているチラシを見てね。

セガ・ジリオン TVアニメ化

セガから発売されている光線銃「ジリオン」は、みんなよく知っているよね。このジリオンがアニメになるんだ。タイトルは、『赤い光弾ジリオン』

ストーリーを簡単に書くと、西暦26××年の植民惑星ソールを舞台に、人類絶滅を狙う強大な敵ノーザ軍とそれを防ぐ地球人の若きシューティングファイター3人の戦い。この3人が使う武器がジリオン。ジリオンは未知の科学文明より人類に託されたものであった。というお話。

4月12日から毎週日曜日朝10時から30分、日本テレビ系列（全国13局ネット）で放映。



赤い光弾ジリオン

田口あゆみの

We Love VGM! 8

（ビデオ ゲーム ミュージック）

AOUショー
今回はちょっとコーヒーブレイク

SNK サイコ・ソルジャーをうたう

清水香織さん インタビュー

かつては石野陽子さんが歌った SEGA「テディボーイブルース」がプレイヤーを魅了した。そして今度はSNKのニューゲーム「サイコ・ソルジャー」で、またまた素敵な女の子の登場。さあ、戦士のみんな、しばし手を休めて…。

♪サイコ・ソルジャー♪ ゲームミュージックのニューアイドル、清水香織さんがAOUショーに！

AOUショーで、SNKが出展し、人気を独占したサイコ・ソルジャー。ゲームセンターにお目見えるすのは3月19日からというから、まだ実際にプレイした読者は少ないかな。とにかくオモシロイから乞御期待ですヨ。

ところで、このサイコ・ソルジャー。ちょっと一味違うのは、ゲームが曲そのもの、という印象を受ける点。そして何より、スタート時点でサイコ・ソルジャーの曲が聞けちゃうのだ。とってもポップ。え？ コンピューターが歌ってるのかって？ とーんでもない。とびきりキュートで、かっわいい女の子なんだから♡

と、いうわけで、このサイコ・ソルジャーを歌っている清水香織さんを御紹介します。

きっと「あ、あのコだ」ってピーンとくる読者も多いんじゃないかな。そう、去年の新人賞で大活躍、ヤンスタその他でキュートな魅力をふりまいてくれる、あの香織さんなのです。AOUショーの会場となった新宿NSビルに来てくれた香織さん、ポニーテールをスカーフでまとめ、Gジャンに白いスパッツでキメてて、センス抜群のとってもかわいい女の子でした。

19才のヒロイン、シンデレラ そして誘惑DOLL…

SNKのブースではサイコ・ソルジャーをプレイ。真剣な目をしてでもカンはいいみたい。「IQ148なんですヨ」とマネージャーの吉田さん。エーッ。

香織さんのプロフィールは本名、石塚香織（清水にしたのは姓名判断で、だって）出身、静岡県。特技は暗算、ソロバンは1級の腕。趣味は料理とスポーツ。163cm、47kgとスリムなクセに「陸上競技で長距離をやってました」なんて意外なところも。いろんな面をもつ七変化の女の子なのです。

17才、つまり高2の時、東大アイドルコンテストに友達とホンの軽い気分で応募したら、みごと優勝。芸能界入りを決心。それから2年間ほど歌の練習をみっちり積んで、去年の6月にデビュー。

「禁じられたヒロイン」、そして10月に「26時のシンデレラ」、今年の1月、最新曲「誘惑DOLL」と3曲のシングルを発表。曲名が3つとも、何だか香織さんを表しているような気がしない？

小悪魔っぽくてキュートで、可憐で…これが初めて会った時の、香織さんのイメージ。でも、ちょっぴりハスキーな声でハキハキ話す時、何より印象的だったのは、その豊かな表情かな。嬉しいことは嬉しそうに、イヤなことはイヤそうにって、表情が言葉というかんじ。



AOUショー会場で、「サイコ・ソルジャー」に挑戦する清水香織ちゃん。思わず熱くなってプレイしたけど、歌のようにはうまくいかなかった。でも素質はすばらしいって…。



香織ちゃんの得意なものは暗算、ソロバン1級、趣味は料理とスポーツだって…。みんなで、応援しよう。

コンピューターを前にレコーディング。さすがに緊張！

そんな香織さんが素敵なおじ様SNK・川崎社長自身の強引な押しの一手(?)に負けて、サイコ・ソルジャーを歌うことに。うーん、なかなか…。

レコーディングはすんなりこなしてしまう香織さんも、コンピューターを前にして、しかも、曲を1小節づつ歌うというのは、かなりの苦労と緊張だったって。ゲームに収録されている曲は、実は元の曲を32分割して1小節ずつ歌い、それを各々コンピューターを通して音声合成し、さらに全部をつなげて、という作業を経て完成したものなのだ。つなげた時、ちゃんと前後の違和感なく聞こえるように歌うのは、なかなか難しいワザを要するんですヨ。でもその結果、「歌がうまい」とSNK・川崎社長の折紙付き。

ゲームからでも結構鮮明に聞こえてくるけど、もっとちゃーんと聞きたい、というワガママな読者の要望にも、SNKはちゃーんと考えてます。4月に発売予定のファミコン「アテナ」を買うと、オマケとして、この香織さんの歌うサイコ・ソルジャーが入ったデモテープがもらえるのだ。お早めにどうぞ。

お休みはグッスリ寝て…ラフォーレ原宿、スキッ！

香織さん自身は、あまりゲームはやらないそうだけど「このサイコ・ソルジャーの機械、1台まるごともらえるんですヨ」。お勝手においておくんだって。カワイイ♡

ゆくゆくは香織さんもゲームにのめりこみ、ゲーセンを訪れるようになり…なーんてことになったら、プレイヤーとしちゃ、もーおゲームそっちのけものだけど、いかんせん香織さんは毎日イソガシイ。

やはり芸能界に入っての一番の苦労は、自分の時間があまり持てないという点。お休みの日はたいてい3時ごろまで寝ちゃうんだって。それから買い物したり、お友達と遊んだり…。

「ふつうの女の子とくらべて、かなり違う毎日だけど、毎日がとっても楽しいし、やってよかったな、と思います」。

忙しいけど刺激的な毎日、香織さんをみてると"水を得た魚"というかんじネ。

買い物はたいていラフォーレ原宿。よーし、みんなチェック！だけど、レコード店には絶対入らないそうで、まして自分のレコードやポスターを見るなんてとんでもない。やっぱり照れてしまうのかな。

でも、最近じゃアイドル誌のグラビアをかざることもしばしば。ファンレターは、意外にも4対6ぐらいで女の子からが多い。ということは、香織さんの魅力が単にカワイイだけじゃないってこと。女の子もがあこがれる"カッコよさ"を、香織さんは持っている。「返事はちゃーんと書いてますヨ」

結構きちょうめんなのだ。ラジオのトーク番組でも、独りしゃべりの時はちゃんとセリフを原稿にして、時間も計って練習して、いざ本番という念の入れよう。やる時はしっかり気合を入れるのです。

2年目の香織はますます充実

目標とする芸能人は、秋野暢子さん。

去年はデビューの年だったから、新人賞レースや地方キャンペーンにわりと力を入れていたけど、2年目の今年は東京にじっくり腰をすえて、歌にドラマにガンバる予定。

ドラマといえば、去年は「ジャンプアップ青春」のレギュラーでバレーボールの選手。回転レシーブ要員。「ボールがここにくるって予定で、ボールにあたらないように、エイヤッて回転してつっこむんですヨ」と、こっそり教えてくれました。おっと、企業秘密!?

4枚目のレコードもそろそろ、と考えていたら「誘惑DOLL」がヒットチャートを急上昇！だから、しばらくはこの曲に力を入れてみるとか。透き通るようで、ちょっとハスキーな声がとってもいい雰囲気だな、と思いました。

「でも、生番組の本番前なんて、やっぱり緊張しますよー。賞の前？ もーうハンパじゃないですよ」

ニコニコ笑って言うけど、きっといろんなプレッシャーに打ち勝ちながら、ここまで来たんでしょうね。

S43年1月15日、成人の日生まれの19才。ということは、来年は20才になると同時に成人式ってわけネ。「デビューのころより大人になったね」とはマネージャーさんの御意見。これからもますます、香織さんの持ち味がでてくれば…と思います。

「ゲームの曲を歌う予定は今のとこ、もうないけど…やはりSNKさんのゲームでしょうネ、やるとしたら…」

うーん、ここはやっぱりSNKにニューゲームを期待しちゃおう。

「今悩んでること？ うーっと…ナイですね」と香織さん。そりゃ、いろいろ考え込んじゃうことあるだろうけど、そーんなの、はねのけちゃうようなパワーを秘めてるってかんじ。これからも活躍が期待できそう。ガーンバーッ。

最後に、読者にひと言。

「みんなゲームうまくなって下さいネ。(照れながら) 清水香織を応援してネ」

ゲームをプレイしながら、こーんなステキな女の子の歌が聞けるなんて、うーん、このゼータク者メが！

え、もうすっかりファンになっちゃったって？ しょーがない。あゆみがファンレターのあて先を教えてあげよう！

〒105 東京都港区芝公園1-3-13
廣済堂事業センター2F
清水香織さまあてで！

気の早い人のために…ファンクラブの会員証は、何とテレホンカードに会員No.を入れてくれるのだ。つまり、本当にオリジナルのカード、プレミアどころではない貴重品となるワケです。

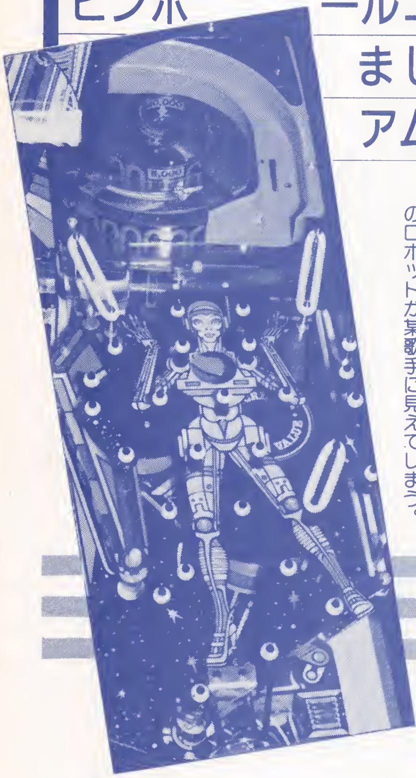
と、いうことで、なんだかゲーメスト路線とはちょっと違ったムードのVGMコーナーとなりましたが、プレイヤーのみんなも、ちょっとコーヒーブレイクってことで、サ、またリキ入れて！ ネ。

そして、香織さん、今日は本当にどうもありがとうございました。また、素敵な曲、ドラマ、楽しみにしてますネ。がんばって下さい！

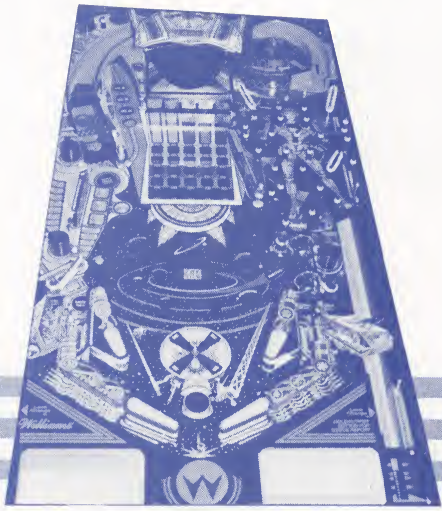
山河悠理

ピンボット

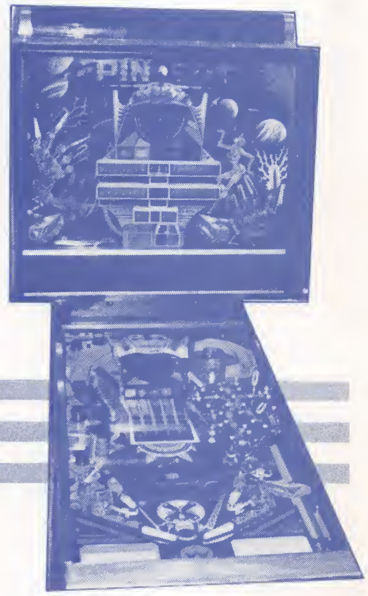
えー、すでに忘れさられたピンボールコーナー。しぶとく生きてますよーだ。で、担当の風見某がついにピンボールコーナーから脱走。後ガマに、私こと悠理が担当になりました。で、今回のマシンは、ただいまヒット中のウイリアムズ社の「ピンボット」。さっそく紹介といきましょう。



上のうず巻状の所にショットで入れる。女性のロボットが某歌手に見えてしまう。



プレイフィールド。じっと見るとロボットに見える…かな？



これがピンボット。上部のランプがテカテカ光ってるねえ。

まずは基本的なフィーチャーから

なんと言っても第一にショット。ショットのテクニックで点数がかわってくる。一番安いのは0点。高いのが10万点。これは大きい。

しかも、同じボール中に何回もショットすると、そのつど倍率がかわり最高10倍!! この時に10万点に通すと100万点!! でも、そうめったにとれるものではない。

ショットしたボールが下に降りてくると、そこにはバンパーが3つある。そのバンパーは、エネルギーバリューの点数をあげるものだ。バンパー1回につき2000点あがる。

そのエネルギーバリューは、左側にあるドロップターゲットに、ランプがついている時にボールを当てると、左上のスロープがあがるので、その中にボールをあてると、そのままエネルギーバリューの点数がもらえる。1回取ったら50,000点にもどる。

左側のドロップターゲットは時間内に3つ倒せば惑星に1つランプがつく。最初はPLOTO、最後はSUN。つまり太陽系なのだ。途中の惑星が点滅しているが、ここまでくれば1ゲームあがるのだ。これは台の設定やプレイヤーのレベルによって変わってくる。そして、太陽までくると右にあるターゲットにスペシャルのランプがつくので当てると1ゲーム。このターゲットは、左側のエスケープレーンに通してからあてると惑星が1つ進むようになっている。

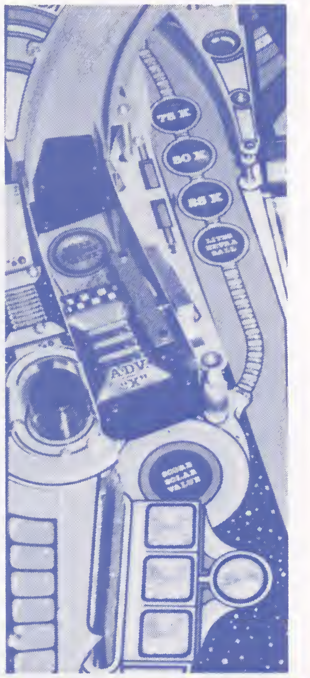
一発逆転ソーラーパワー

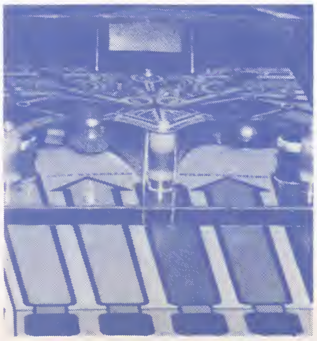
さて、ピンボットの目玉（まさ…に目玉なのだ）ソーラーボーナス



中央が太陽系のランプ。フリッパー下のピンは命クギ。左側のアウトレーンはよく落ちる。

（ハイスピードでいうジャックポット）の道を伝授しましょう。
まず、5×5のマスにすべてランプをつける。ただし、最初の1発で移動しているランプに合わせてターゲットにあてると全部つけたことになる。さらに、アウトホールボーナスにて25、000点もらえるのでかなりでかい。これは、毎回狙うしかないね。
ランプを全部つけるとフィールド上部にあるバイザーが開く（この時の効果音がとてもよい）。そのバイザーの中にソーサーがあるので、ボールを入れるともう1球でてくる。今度はもう片方のソーサーにボールを入れる。そうすればマルチボール、ダブルスコアだ。
カンのいい人はわかると思うけど、バイザーの中のソーサーは目玉!! そう、目になっているんだ（正面パネルの絵を見ればわかるかな）。
マルチボール中に1個ボールを片目にぶっこむ。すると、バイザーが閉じてしまう。その間にもう1個のボールを、左のスロープを通して頭を通ればソーラーボーナスは君のもの。このソーラーボーナスは、スロープを通せば5万点ずつあがっていくけど上限はある。最高は5、950、000点!! 一打でとれる史上2位の点数だ。点数のケタは7ケタなので、この一打ですでにハイスコアに近ずく。
簡単に言ってるけどここまでいくのには、スロープを1－7回通さないといけない。しかも、このスロープはそう簡単に通らないので、よほどの根気がないと無理だ（私も500万弱で挫折した）。
そうそう、スロープを通せば、アウトホールボーナスの倍率があがるのも忘れてはならない。最高は5倍まで。スロープを通したあとは、スマートボール（なつかしいなー。読者で知っている人がいるかどうか…）的な楽しさも味わえる。
右に落ちればショットの倍率があがり、真中下に落ちれば右エスケープレーンに落ちてくる。ここを通ると、左上のソーサーにあるランプが点滅する。点滅中にソーサーに入れると、点滅しているものに応じて点数があがる。4回目に入れるとEXTRAランプがつくぞ。これは、エスケープレーンとアウトレーンの4つのどれかにつき、左右のフリッパーボタンでシフトできるようになる。
EXTRAは、パネルを2回完成されると同じようにつくぞ。
プレイ面で注意したいのは、左右のアウトレーン。これは非常に落ちやすくなっている。あと、中央下のピンの使い方。あまりピンにたよろうとするとボールを落とすぞ。


左のスロープは上下する。左下のターゲットでスペシャル狙いだ。


よーし！ マルチボールだ。だけど、ストレートで落ちてくるので注意が必要。

定期購読で完璧だあ！

●近くの本屋さんにゲーメストがないよ～という君に。
●ゲーメストの定期購読をすすめます。方法は簡単。
●本屋さんに「新声社のゲーメストを○月号から毎号取り寄せて下さい」と注文すればOK。
●これでゲーメストが毎号君の手に入る。というワケ。
●ゲーメストは、毎月30日の発売デス。

風見に代って一言いわせてもらいます

私から、一言いわせてもらうけど、テーブルばっかにかじりついていないで、たまにはピンボールでもしなさい。やってみると、けっこうおもしろいんだから。ちなみに、5年ほど前まではセガはピンボールを作っていたんだよ。（ウーマンリヴをもう一度やりたいな。）
さて、説教ぽくなってしまったけど（めちゃくちゃな文になってしまった）次回は、プレミア社の「GOLD WINGS」か、バリーミッドウェイ社の「SPECIAL FORCE」でも紹介するかなー、と風見某がいっとりやした。
そうそう、ピンボットは、クレジットがはいってない時にスタートボタンを押すと、ランプを点滅させて説明してくれるよ。
とにかく、ピンボットは割とわかりやすく簡単なので、ピンボールをやろうかな、という人はぜひお試しあれ。
今回の取材では池袋「ロサ会館」のご協力をいただきました。

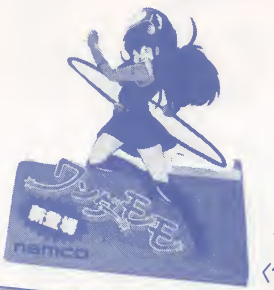
GAMEST ほいほいプレゼント

プレゼント希望の人は

4月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。
◆締め切り——4月30日の消印のあるハガキまで有効。
◆当選者発表—ゲーメスト5月30日発売の7月号誌上にて発表。



①SNK提供ジャンボウポスター〈5名〉



②ナムコ提供ワンダーモモポップ〈10名〉



③サイコソルジャーステッカー2枚組 SNK提供〈10名〉



④ゲーメストアイランドテレホンカード〈5名〉



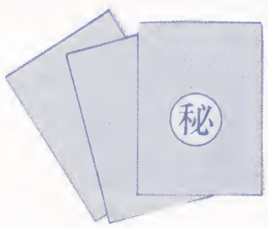
⑤ナムコ提供ワギャンポスター〈5名〉



⑥SNK提供サイコソルジャーポスター〈5名〉



⑦セガ提供ダンクショットポスター〈5名〉



⑧ゲーメストおなじみ生写真3枚1組〈10名〉

当選おめでとう!! 3月号プレゼント当選者発表

セガジリオン
(宮城県) 涌井道夫

アイレムカレンダー
(岩手県) 泉川 豊
(千葉県) 松岡俊助
(〃) 川井けんたろう
(鳥取県) 森田 健
(長崎県) 高橋誠一

セガカレンダー
(青森県) 石田 誠
(新潟県) 高橋宏幸
(京都府) 岩崎智也
(香川県) 横瀬誠司
(福岡県) 坂口裕美

毎度おなじみ生写真
(東京都) 橋本達也
(千葉県) 河田任史
(静岡県) 榛葉孝康
(愛知県) 中崎正史
(大阪府) 丹羽和典
(京都府) 松本啓吾
(岡山県) 弘瀬伸右
(広島県) 大坪正明
(佐賀県) 山田大作
(〃) 原口 崇

ゲーメストアイランドテレホンカード
(岩手県) 佐藤顕治
(神奈川県) 植本義弘
(岐阜県) 安藤幸二
(愛媛県) 水間義之
(香川県) 西 光雄

タイトーカレンダー
(新潟県) 石川 潤
(茨城県) 益子英樹
(千葉県) 千田克美
(〃) 古川慎一郎
(神奈川県) 青島淳一

ナムコカレンダー
(新潟県) 南雲充男
(神奈川県) 葉山雅幸
(富山県) 林須賀子
(大阪府) 田宮直大
(岡山県) 山本圭一

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

~~No.1~~ No.2
No.3 ~~No.4~~
No.5 No.6
No.7

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

~~No. 1 （'86　5月号）~~
No. 2 （'86　7月号）
No. 3 （'86　9月号）
~~No. 4 （'86　11月号）~~
No. 5 （'87　1月号）
No. 6 （'87　3月号）
No. 7 （'87　4月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9324

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
画数等				
備　考				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

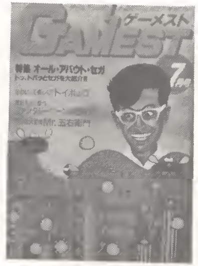
キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線



No.3 ('86 9月号)

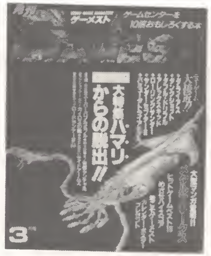


No.2 ('86 7月号)

●創刊号は
完売しました。



No.1 ('86 5月号)

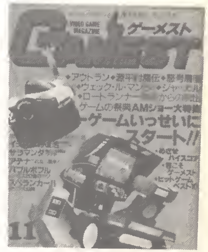


No.6 ('87 3月号)



No.5 ('87 1月号)

●No.4は
完売しました。



No.4 ('86 11月号)



No.7 ('87 4月号)

めざせハイスコア!!

よーし、やった！　期待感と不安感と…
１通のハガキにプレイヤーの熱い心がこめられている。

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15　☎(0172)33－6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	40,800	NAN	
2	魂斗羅	71,360	うあああ～じ	
3	ローリングサンダー	333,380	てるちゃん	10面
4	アウトラン	51,737,570	EXPRESS	4'53"21
5	サンダーセプターII	477,260	LiP Tick	6面クリア
6	奇々怪界	416,400	C.K	全面クリア
7	サイドアームズ	1,851,200	NAN	全面クリア
8	バブルボブル	7,872,800	PSIPHAR	スーパー
9	バブルボブル	3,620,740	ハエ男	ノーマル
10	沙羅曼蛇	2,047,500	EXPRESS	

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階　☎(0176)24－0065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'51"62	やらえだ	デュアルウェイ
2	ワールドカップ	全面クリア	やらえだ	レベル4
3	バブルボブル	9,999,990＋α	VGM	1コインクリア
4	スーパーバブルボブル	9,999,990＋α	VGM	1コインクリア
5	サイドアームズ	1,835,000	XANADU	1コインクリア
6	ザインドスリーナ	1,312,540	T.WRYNECK	1コインクリア
7	カルノフ	625,700	M.S	1コイン
8	アルカノイド	1,136,250	VGM	1コインクリア
9	快傑ヤンチャ丸	1,036,500	イトボック	1コイン
10	サイキック5	894,100	FUKUDEN	1コイン

ゲームプラザNTK恵庭店

北海道恵庭市末広町153　☎(0123)33－2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス(1P)	3,204,120	木内達夫	Wゾーン
2	魂斗羅	478,500	村本誠	10面
3	アウトラン	40,826,270	木内達夫	4'53"71 (レイクサイド)
4	カルノフ	496,620	坂井修	7面
5	ダンクショット	8回戦	吉田くん(TAC)	115：105
6	バミューダトライアングル	810,130	達ちゃん	8面
7	沙羅曼蛇	3,041,800	幕田(札幌)	4周5面
8	ローリングサンダー	383,100	角本正樹	ニューバージョン
9	バブルボブル	6,134,240	NAS	1P
10	ザインドスリーナ	1,281,840	つきだて(札幌)	最終面クリア

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目　琴似グリーンビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(レイクサイド)	4'47"21	山崎たく	タイム優先 1コインゴールイン
2	アウトラン(デュアルウェイ)	4'50"53	JSGA-SET	タイム優先 1コインゴールイン
3	アウトラン(ストーンヒル)	4'51"03	山崎たく	タイム優先 1コインゴールイン
4	アウトラン(ヴァインヤード)	4'51"59	弥左繁晴	タイム優先 1コインゴールイン
5	ウエック・ル・マン24	543,300	幕田貴宏	タイム優先クリア 599.8
6	サンダーセプターII	467,650	えびなひろし	1コインクリア
7	カルノフ	999,999	HYPER-T	1コインクリア
8	ワンダーモモ	40,100	清水正直	2-1　1コイン
9	沙羅曼蛇	5,021,000	田中博史	8-2　1コイン
10	魂斗羅	299,400	幕田貴宏	1コイン

8ビット

山形県鶴岡市本町1丁目8－29　☎(0235)24－8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	3,660,490	HI.	ACF JOTZ
2	ウェック・ル・マン24	447,870	RX.	54○.4km
3	アルゴスの戦士	4,514,110	ごぶりん	
4	ファンタジー・ゾーン	12,461,600	ヒサビー	R-19
5	熱血硬派くにおくん	515,100	みついぶだ	
6	ダーウィン4078	776,670	AVV	
7	××ミッション	9,999,900＋α	ヒサビー桂	
8	エキサイティング・アワー	1,139,750	REI	
9	奇々怪界	1,339,800	ヒサビー	S-20
10	バミューダ・トライアングル	346,240		

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5丁目4番3号　☎(0154)53－2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	322,100	SPT-EIJIN	
2	源平討魔伝	678,200	N. GIL	
3	ドラゴンバスター	3,363,810	井上直人	36面
4	ザインドスリーナ	1,246,450	HELP	全面クリアー
5	怒 IKARI	1,362,400	プロジェクトA太郎	1coin ノーミス 全面クリアー
6	サイドアームズ	1,842,000	N. GIL	全面クリアー
7	アルカノイド	873,210	T	全面クリアー
8	ダーウィン4078	604,400	LUW	
9	奇々怪界	737,050	N. GIL	
10	グラディウス	717,400	A. B. C.	

札幌そごう

北海道札幌市中央区北5条西2－1　☎(011)213－2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダーセプターII	464,660	蝦名洋	6面
2	アウトラン	55,589,370	つきだてりの	4'48"06 Dコース
3	ローリングサンダー	398,400	のりよし	
4	沙羅曼蛇	3,691,900	田中博史	6-2 最強
5	ファンタジーゾーン	20,539,200	田中博史	5-3
6	サイドアームズ	1,860,500	安藤敏哉	クリア
7	アルカノイド	969,080	川田んご	
8	奇々怪界	461,950	川田んご	2-4
9	サイキック5	214,600	?	
10	ファイアートラップ	414,410	つきだてりの	R-12

ハイテクゾーン山形店

山形県山形市七日町2丁目1－8　☎(0236)23－0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(デュアルウェイ)	44,279,550	Spream SHOT(SFC)	4分47秒78
2	〃	44,862,030	J.H	4分52秒03
3	サイドアームズ	3,039,900	Spream SHOT(SFC)	1コイン全面クリア
4	カルノフ	613,460	AMI(AFC)	
5	ブレイウッド	813,870	後藤哲也	43面
6	サイキック5	533,500	J.H	5面
7	奇々怪界	320,050	KEN	8面
8	沙羅曼蛇	3,216,300	KDD(SFC)	
9	怒号層圏	1,286,360	橋本文隆	全面クリア
10	スペースハリアー	35,725,650	ENO(SFC)	1コイン全面クリア

苫小牧ステーションビルちびっ子ひろば

北海道苫小牧市表町6－4－3　☎(0144)36－8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	322,820	T☆SHIGE	AREA 10 STORY 2
2	サンダーセプターII	3,389,900	T☆SHIGE	5面
3	エキサイティングアワー	7,472,440	不明	
4	カルノフ	898,860	CX.	7面
5	ジャッカル	734,900	T☆SHIGE	
6	妖魔忍法帳	1,723,300	不明	
7	1942	921,390	不明	
8	アルカノイド	800,660	峰	
9	ハングオン	23,309,090	岡田	
10	沙羅曼蛇	1,392,400	北山洋一	

ゲームポイントフリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2－12　☎(011)683－4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	32,557,120	田中裕一	ディスパレイ 5'02"59(社会人)
2	ピタゴラスの謎	447,480	按田亨	49面　(〃)
3	ダンクショット	6チーム	片山保	(〃)
4	ティードオフ	22ホール＋4	田中裕一	(〃)
5	グラディウス	452,600	中林誠司	終面クリア(〃)
6	ハレーズコメット	2,172,340	池田浩明	15面　(〃)
7	花合わせ	百十二文	Ô.T	(〃)
8	バブルボブル	5,639,610	田澤朝之	1P　(学生)
9	沙羅曼蛇	1,603,500	AMM-DiG	3-1　(〃)
10	魂斗羅	286,200	FW-NG	3面　(〃)

DLL屋内遊園地一関店

岩手県一関市大町77番地　☎(0191)23－5011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	395,920	D.R.	全面クリア
2	沙羅曼蛇 1P	3,440,400	Spream-REI	5－3
3	沙羅曼蛇 2P	2,042,000	ERI & ELF	
4	アウトラン	4分51秒31	Spream-IGC-OMOMO	Dコース
5	サイドアームズ	2,785,640	Spream-IGC-OMOMO	全面クリア 永久パターンなし
6	スーパーバブルボブル1P	9,999,990	Spream-IGC-OMOMO	ZAP×3
7	スーパーバブルボブル2P	13,208,860	IGC-OMOMO IGC-ZZZ	TRUE ENDING
8	怒号層圏	2,784,670	Spream-IGC-OMOMO	クリア、ミサイルよけ
9	バブルボブル1P	9,999,990	IGC-ZUN	ZAP×4、86面
10	アテナ	1,743,550	IGC-UZI	全面クリア

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F　☎(0166)23－3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダーセプターII	456,490	NMO	
2	アウトラン	40,071,120	おしのびAOI	レイクサイド
3	ローリングサンダー	290,720	鈴木学	
4	妖魔忍法帖	10,067,000	M. OD	
5	サイドアームズ	1,848,000	ア・ル・エヌ・TAO	
6	奇々怪界	712,100	IDA	
7	ザインドスリーナ	1,168,090	AKI	
8	魂斗羅	220,700	AKI	
9	バブルボブル	9,999,990	ユー	
10	ギガスMARK II	503,600	E・K	

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎(011)761－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダンクショット	8チーム勝抜	佐々木	
2	カルノフ	999,999	竹村	9面
3	沙羅曼蛇	2,068,200	川田んご	3周5面
4	サイドアームズ	1,878,000	相沢まさし	全面クリア
5	アルゴスの戦士	5,895,730	オヤジ	全面クリア
6	ローリングサンダーニューバージョン	401,880	佐野賢	全面クリア
7	バミューダトライアングル	513,790	竹村	8面
8	ギガス	144,830	川田んご	8面
9	スラップファイト	9,999,990	田村と小塚	255エリア
10	奇々怪界	526,200	川田んご	12面

びでおいんSAKA

埼玉県川越市新富町1－18－7　☎(0492)24－9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	999,999＋α	薫ちゃんbyA子	全面クリア
2	バブルボブル1P	6,069,900	プロジェクトA子	最高ランク・コマンド無し ZAP×2
3	バブルボブル2P	HAPPY END	常連の皆様	
4	アレックスキッド1P	689,970	CPM闘幻狂 RANSEUR	1コイン 全14面クリア
5	快傑ヤンチャ丸 ループ設定	9,999,900＋α	CPM闘幻狂 RANSEUR	ノーマル 3周目 2面で達成
6	快傑ヤンチャ丸 全1周	926,900	CPM闘幻狂 RANSEUR	ノーマル 3人設定
7	サイドアームズ	2,291,500	戦闘狂ホッタン	1ミス 全面クリア
8	沙羅曼蛇	3,227,800	CRS AOI 美琴	ノーマル 1コイン 5-1
9	グラディウス	スピード5段階でダブル	戦闘狂ACE	ノーミス1周クリア ディフィカルト
10				

アメリカンクラブみずほ台店

埼玉県富士見市東みずほ台1－1－8　☎(0492)52－4089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	27,138,520	山田聡	5'08"84
2	カルノフ	671,340	高井勝男木	R. 7
3	サイキック5	1,815,900		1コイン 全面クリア
4	奇々怪界	1,000,000	菊池剛	
5	ダンクショット	4面	小川宗志	
6	アルカノイド	1,018,610	一戸慎太郎	1コイン 全面クリア
7	熱血硬派くにおくん	406,850	水谷	
8	バブルボブル	3,582,680	西川義徳	R.53 1P EXTENDなし
9	ハングオン	29,955,640	フレディー スペンサー	4"52"22
10	ワールドカップ	3－2	?	全面クリア

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15－12　☎(04297)4－3132

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	999,999	CRS-RAN薫	全面クリア
2	ピタゴラスの謎	453,980	CRS-Y'S	40面1コイン
3	ダークミスト	354,070	CRS-Y'S	金の王冠1コイン
4	沙羅曼蛇	3,646,100	CRS-AOI 美琴	5-5 1コイン
5	スーパーバブルボブル	9,999,990	CRS-ドランク 長谷川	パワーアップ・オリジナル無し1コイン
6	バブルボブル	9,999,990	CRS-ドランク 長谷川	パワーアップ・オリジナル 1コイン
7	オリジナル・パワーアップ バブルボブル	9,999,990	CRS-NOV	1コイン
8	奇々怪界	3,000,000	CRS-AOI 美琴	ノーミス9-4 残30機
9	ファンタジーゾーン	16,392,500	CRS-AOI 美琴	輸出版
10	ファミリースタジアム	14－3	?	2回コールド勝ち

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内　☎(0472)27－3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	37,919,810	FPG-BON	70秒設定 Dコース4'45"93
2	ワンダーモモ	133,500	FPG-TMC-わよう	3-3入って3日目
3	魂斗羅	1,418,900	FPG-PAC	全面クリア
4	サイキック5	13,070,000	TMC-あまじゅんⓇ	All Gold×8 R-8クリア
5	カルノフ	943,050	K・G・B	R-9
6	サンダーセプターII	375,890	FPG-TMC-わよう	ランクCAPTAIN
7	マーブルマッドネス	212,510	FPG-TMC-わよう	99秒2ミス
8	沙羅曼蛇	2,405,000	FPG-TMC-わよう	ベリーハード 4の2 1 COIN
9	グロブダー	5,514,670	FPG-TMC-わよう	ラウンドセレクト R-99のみクリア
10	キューテーQ	1,132,010	SFF-舞優	最高ボーナス 80000×3

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1－3－30　☎(0474)23－7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	43,171,990	CGP-CHIR	ゴール4'51"25
2	奇々怪界	9,999,990＋α	木村雅彦	26周目5面にて達成 8時間10分
3	サイドアームズ	1,854,100	CGP-ZAM	全面クリア
4	アレックスキッド	225,260	RYO	RD 6
5	カルノフ	694,290	CIA	
6	アルカノイド	1,137,770	YAS	
7	ギガスII	707,760	L. CUTINA	
8	ピタゴラスの謎	407,240	L. C	
9	ダンクショット	オールクリア 129：121	AJAKO	手のひらまっかっか！
10	怒号層圏	1,269,630	SBJ	

ゲームセンタータイリョウ

宮城県角田市角田字牛舘6　☎(0224)62－1384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	2,305,700	OCT(SVC)	3周目の5面
2	サイドアームズ	1,851,300	S・C・M(SVC)	
3	バブルボブル1P	7,927,870	S・C・M(SVC)	ZAP3回77面
4	バブルボブル2P	7,655,900	K・O・O＆S・C・M(SVC)	100面クリア
5	奇々怪界	979,300	S・I・R(SVC)	13面
6	ローリングサンダー	390,320	S・C・M(SVC)	8面
7	快傑ヤンチャ丸	718,800	SIN	4面
8	怒号層圏	172,620	O・C・T(SVC)	エリア4
9	ザインドスリーナ	4,438,040	KIYOSHI	最終面クリア
10	のぼらんか	7,201,150	P・S・I	27面

うすい百貨店ナムコスカイランド

福島県郡山市中町13－1　☎(0249)32－0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	1,841,000	WW-TOY	1コイン1P側最終面クリア
2	バブルボブル	3,147,630	WW-AXY	1コイン57面 パスワード未使用
3	トイポップ	132,840	WW-AXY	44面クリア CP
4	ガントレット	LEVEL-17	WW-AXY	1コイン ウィザード 点数無関係
5	ワンダーモモ	59,000	WW-TOY	1コイン 2-3
6	ローリングサンダー	466,340	WW-SPN	10面 ニューバージョン
7	ASO	2,095,370	WW-AXY	12面クリア13面
8	おかし大作戦	76	WW-TOY	片手
9				
10				

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1丁目4－5　☎(0249)34－2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(ヴァインヤード)	4'51"15	PCCすがも㊟	80秒スタート
2	アウトラン(ストーンヒル)	4'43"84	Spream SOL	〃
3	アウトラン(レイクサイド)	4'45"65	Spream SOL	〃
4	魂斗羅	1,346,600	拝天狗FS.	1コイン1P 7万エブリ 最終面クリア
5	バミューダトライアングル	4,626,500	AIR.NEX WIN	1コイン1P 10万エブリ 最終面クリア
6	サイキック5	6,189,700	闘神	1コイン8面
7	サイドアームズ	3,312,900	Spream SOL	1P1コイン 点カセナシ最終面クリア
8	ローリングサンダー	312,240	拝天狗FS.	8面 旧バージョン
9	3D サンダーセプターII	490,950	Spream SOL	最終面クリア ランクA
10	カルノフ	949,290	PCCすがも㊟	1コイン 最終面クリア

ウィルトークタイトー

群馬県高崎市鞘町32番地　☎(0273)26－4244

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ルマン24	461,720	ELF. M.S.	
2	バミューダトライアングル	1,219,020	魔戦士・イシュトヴァーン	1コイン 最終面
3	バブルボブル	9,999,990	MYC	
4	ファンタジーゾーン	178,000	湯本徳輝	9面
5	カルノフ	272,390	AKK	
6	アルカノイド	948,240	JAY	1コイン 全面クリア
7	沙羅曼蛇	1,684,700	アラコッラ	
8	××ミッション	452,300	AAA	
9	サイキック5	5,115,400	モンキーボンバーズ塩沢	8面クリアー
10	サイドアームズ	238,100	B.B. SSS	

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎(0298)51－7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	138,800	通りすがりの大学生	R-2の4
2	魂斗羅	170,200	FIN & YCCI	R-5 迷路で迷った
3	バブルボブル(1P)	9,999,990	TIS	ZAP4回 コマンドなし 邪道なし
4	バブルボブル(2P)	7,989,680	MAGICAL SIN & MSA	R50・ドア使用 1 COIN
5	スーパーバブルボブル	5,462,100	MAGICAL SIN & MSA	パワーUPオリジナルR50ドア使用邪道だ
6	ローリングサンダー	300,420	WIZARD-WIN	R-8
7	エクセライザー	110,000	CRT	?
8	サンダーセプターII	364,120	BAC	R-5
9	カルノフ	770,720	FIN & YUI	R-9
10	奇々怪界	695,500	FANTASY-COAD	R-11

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市川平1－14－15　☎(0222)279－1724

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ(1P)	2,442,300	NATURAL-トンちゃん	ALLクリア最終面かくれボーナスあり
2	カルノフ	9,999,990＋α	RYUZI(Mars)	ALLクリア
3	アレスの翼(2P)	858,200	Q. PMAN & NATURAL-おみ	全2周クリア
4	奇々怪界	1,029,500	NATURAL-でらくん	3周目8面
5	バブルボブル(1P)	5,298,390	NATURAL-おみ	ZAP 1回
6	バブルボブル(2P)	6,598,560	Q. PMAN & PASS II	ALLクリア
7	スーパーバブルボブル(1P)	7,364,560	もっきゃ	ZAP 2回
8	スーパーバブルボブル(2P)	6,795,340	Q. PMAN & NATURAL-おみ	ALLクリア
9	沙羅曼蛇(1P)	1,979,500	AHO SUZUKI	1コイン 3周目5面
10	怒号層圏(1P)	215,190	おざ	6面

プレイシティキャロット仙台店

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2階　☎(022)223－8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	74,900	C・M・FC(SKAC?)	2-4
2	サンダーセプターII	468,620	S・C・M(SVC)	全面クリア
3	ローリングサンダー	754,100	Spream-K.W	10面目クリアしてない
4	魂斗羅	1,362,200	Spream-M.K	最終ラウンド
5	ウェック・ル・マン24	547,680	Tag(Mars)	LAP 599'8
6	アウトラン	46,920,780	Tag(Mars)	レイクサイド 4'47"46
7	ダライアス	5,937,460	Spream K.W	ファイナルゾーンクリア(Y)
8	ブービーキッズ	1,868,300	M・G.C'(SVC)	31面以後くりかえし
9	エクセライザー	426,600	Spream-I.Z	17面かんたんなゲーム
10	沙羅曼蛇	7,473,500	Spream-K.W	10周目5面

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階　☎(0222)64－0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	44,530,040	K.I	4'49"56
2	ピタゴラスの謎	313,840	Y.K	
3	アルカノイド	1,159,780	とおる	
4	カルノフ	999,999	K.I	1 COINクリアー
5	ダンクショット	7回戦クリアー	SPU	
6	ファンタジーゾーン	14,552,540	K.I	
7	怒号層圏	1,464,110	ACHA	1 COIN 全面クリア
8	ガルディア	999,900＋α	まるじ	
9	ASO	2,653,040	まるじ	
10	ティードオフ	No.22＋2	まるじ	1 COINクリアー

AMUSEMENT HAUS

宮城県名取市大手町1丁目2－1　☎(022)384－0247

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バミューダトライアングル	619,290	高橋伸司(MKC)	2ランクUP
2	カルノフ	999,990	高橋秀一(VGZ)	2ランクUP
3	魂斗羅	295,800	渡辺仁之(MKC)	2ランクUP
4	無頼拳	101,300	丹野浩明(MKC)	2ランクUP
5	プレビリアン	1,723,700	高橋秀一(VGZ)	2ランクUP
6	沙羅曼蛇	3,827,900	丹野浩明(MKC)	2ランクUP
7	バブルボブル	9,999,990	高橋秀一(VGZ)	2ランクUP
8	スーパーバブルボブル	9,999,990	高橋秀一(VGZ)	2ランクUP
9	ブレイウッド	1,271,310	渡辺仁之(MKC)	2ランクUP
10	奇々怪界	2,355,250	丹野浩明(MKC)	2ランクUP

アビニョン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174　☎(0220)22－3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	999,990	こんたく・皆川	
2	××ミッション	10,000,000	ザスター・まさゆき・ゆういち	
3	グラディウス	672,000	菅原信幸	
4	バブルボブル	6,797,500	まさゆき(帝王)	
5	スーパーバブルボブル	9,999,990	たかお(総帥)	
6	バブルボブル(2P)	6,262,870	まさゆき(帝王)	
7	ファイヤートラップ	139,110	プロフェッサー皆川	
8	沙羅曼蛇	3,013,600	まさゆき(帝王)	
9	サイドアームズ	2,151,800	まさゆき(帝王)	
10	快傑ヤンチャ丸	421,000	アルゴス鎌田	

君こそゲーメスト!!

●ダライアス(クリア必須)

Vゾーン	3,835,000	ECM-MAK(神奈川)
Wゾーン	3,676,590	ECM-ZENJI(神奈川)
Xゾーン	5,317,340	COM(千葉)
Yゾーン	5,937,460	Spream K.W(宮城)
Zゾーン	4,253,660	ECM-ZENJI(神奈川)

●アウトラン(タイム優先)

Aコース	4'51"15	PCCすがも[た](福島)
Bコース	4'44"93	CRAMP BOY(東京)
Cコース	4'43"84	Spream-SOL(福島)
Dコース	4'44"78	とよけんあ(東京)
Eコース	4'45"65	Spream-SOL(福島)

●ローリングサンダー(クリア必須)

1位	793,580	EXCHANGER(東京)
2位	688,460	YNはブ男(大阪)
3位	541,700	BLOOD(千葉)

●魂斗羅(クリア必須)

1位	1,988,000	STACパチプロファミリーズ・T.S(大阪)
2位	1,919,200	DAZZLE(ぼちゃ)(山梨)
3位	1,791,200	むらい(千葉)

●サイキック5

1位	13,911,100	あまじゅんⓇ(東京)
2位	8,002,300	マイナーTAN(GAW)(長野)
3位	7,047,300	YASKUN(愛知)

●ダンクショット(面数優先)

1位	10面クリア 129:121	AJAKO(千葉)
2位	10面クリア 122:119	ALB!(岡山)
3位	10試合目 121:122	BBB(岡山)

●ウェック・ル・マン24(タイム優先)

1位	597.8	佐々木宏(東京)
2位	599.8	幕田貴広(北海道)
2位	599.8	Tag(Mars)(宮城)

●ワンダーモモ

1位	154,600	FANCY-GIL(東京)
2位	149,200	大関(新潟)
3位	147,200	マイナーTAN(GAW)(長野)

突然ですが、次号からハイスコアラーやお店などに、なんらかの見返りを。という形の企画を考えました。決して、賞品などのたぐいは一切ありません。くわしくは次号に期待してください。

ところで、今回特に目についたのはハイスコアラー軍団ECMの小田原軍団のハッスルぶり。噂によると、ダライアスの全ゾーンの独占をめざしたらしいんだけど、その野望を打ち砕いたのがXゾーンのCOM君(千葉)。YゾーンのK・W君(宮城)、共に拍手。

話はかわって、ウソスコアについてですけど、個人で1件ありました。ウソは絶対にバレてしまうことですから、やめてください。

それと同時に、お店の記述ミスなどもなくしてください。これが元で、あらぬ誤解をまねくのでぜひともなくしてください。(DL郡山店にはご迷惑をおかけしました。)

また、次号からはハイスコアの基準をきびしくするので、注意してください。永久パターン使用はハイスコア対象外となり、点数より面数が価値があれば面数優先。といった具合です。

また、永久パターンなどを発見した人は編集部に連絡してください。なんらかの謝礼を差し上げます。(あまり多いとペケ)

(悠理)

ナムコゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26−1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魂斗羅	1,791,200	むらい	ALL
2	アルカノイド	1,044,440	キングシーザー	33面
3	サンダーセプターII	479,650	CGP-CHIR	MASTER
4	サイドアームズ	1,854,000	CGP-ZAM	ALL
5	アレックスキッド	167,250	CGP-ZAM	4面
6	エンデューロレーサー	43,126,326	CGP-CHIR	3'54"03
7	ローリングサンダー	541,700	BLOOD	ALL
8	セクションZ	1,322,520	CGP-ZAM	6−G
9	グラディウス	1,443,200	SPT	4−2
10	ガルディア	1,000,000+α	泉田悟志	他数名

サンペデックナムコランド

千葉県習志野市谷津1−161 ☎(0474)77−5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス 1P	5,317,340	COM	A-B-D-H-M-R-X クリア
2	〃 2P	5,783,240	FLY&山下茂樹	A-C-F-J-O-T-Y クリア
3	沙羅曼蛇	8,331,500	ああるじいぶう	13-2 3機設定
4	アウトラン	38,770,330	YOU. A	デュアルウェイ クリア 4'46"87
5	バルトリック	658,110	TOM	5面
6	ローリングサンダー	531,640	KIM	R-10 クリア
7	ワンダーモモ	134,500	FPG-TMC-わよう	3−3
8	エクセライザー	306,700	KIM	ステージ20
9	魂斗羅	1,480,000ぴったし	PAC	全面クリア
10	スーパーバブルボブル	2P 11,758,860	ああるじいぶう & YOU. A	スーパーゲームクリア

ゲームセンタートミー

千葉県佐倉市上志津1660−2 ☎(0434)87−4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	6,580,410	くわばら君	ROUND 27
2	バブルボブル	9,999,990	SAC-LUM(KI)	9周目
3	アルカノイド	1,307,320	ゆう君	最終面クリア
4	グラディウス	2,516,000	吉田君	
5	怒 IKARI	1,457,600	せえいち君	最終クリア
6	怒号層圏	1,212,020	せえいち・スガヌマ	2人で得点
7	サイドアームズ	1,844,500	リンダ君	最終クリア
8	ファンタジーゾーン	16,531,700	川津君	
9	ピンボールアクション	2,806,870	笹間康貴 ピンボール大先生	
10	テラクレスタ	4,000,000	ゼータ	

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943−6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェック・ル・マン24	597"8	佐々木宏	
2	ワンダーモモ	154,600	FANCY-GIL	3−3
3	アウトラン(デスバレイ)	4'44"93	CRAMP BOY	車イージー
4	〃 (デュアルウェイ)	4'45"71	〃	〃
5	バルトリック	1,049,520	ACU-EPS	7面
6	沙羅曼蛇	10,000,000+α	ACU-やんちゃ丸	14-3で達成
7	エクセライザー	1,000,000+α	CRAMP BOOWY	2周目・バグった
8	魂斗羅	1,568,900	FPG-PAC	全面クリア
9	ローリングサンダー	793,580	EXCHANGER	全面クリア(クリア必須)
10	サイキック5	13,911,100	SHOTAN AV40 あまじゅんⓇ	全面クリア

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魂斗羅	320,200	ベルサイユ ジョー イノウエ	
2	サイドアームズ	1,911,100	戦闘狂ZED	
3	サイキック5	2,672,100	はるか-SCENE 8	
4	カルノフ	999,999	Hotel	
5	ウェック・ル・マン24	546,300	福井の野村	ミニスピン
6	アウトラン	35,415,760	橋立雅樹	
7	快傑やんちゃ丸	915,600	RUNSEUR	
8	ティードオフ	16ホール	HIMITSU	1 COIN
9	奇々怪界	1,238,300	山崎	
10				

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1－4－9　☎(0258)36－0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	47,551,530	桜井	4'54"00 デュアルウェイ
2	沙羅曼蛇	2,189,600	HAM	
3	サイドアームズ	1,841,600	音無響子	全面クリア
4	ワンダーモモ	149,200	大関	3の4
5	魂斗羅	1,343,400	〃	全面クリア
6	スーパーバブルボブル	9,999,990	MOH	全面クリア
7	怒号層圏	1,403,110	ACE	
8	ウェック・ル・マン24	525,850	SATO	
9	ブレイウッド	858,520	ACE	80面クリア ENDING到達
10	サイキック5	2,715,100	ACE	全面クリア

WE'LL TALK TAITO 小田原店

神奈川県小田原市栄町2－13－19　☎(0465)23－5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス (Zゾーン)	4,219,340	ECM-ZENJI	クリア
2	〃 (Vゾーン)	3,835,000	ECM-MAK	クリア
3	〃 (Wゾーン)	3,676,590	ECM-ZENJI	クリア
4	〃 (Xゾーン)	3,981,550	ECM-CHIRICO-C	クリア
5	〃 (Yゾーン)	5,253,660	いしぐろたかし	クリア
6	バミューダ トライアングル	609,140	RIN	
7	ウェック・ル・マン24	541,000	ECM-ZENJI	600.9秒
8	サイキック5	5,727,500	VMT-ABU	最終面
9	カルノフ	999,999	ECM-ZENJI	クリア残5
10	バルトリック	534,900	ECM-ZENJI	4面

ジョイランド高島平

東京都板橋区高島平8-4-1 要ビル　☎(03)936-8976 呼出し 鷲

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スラップファイト	1,538,920	DED	
2	アルカノイド	835,110	IWA	
3	バブルボブル	9,999,990	BON	
4	奇々怪界	132,900	BON	
5	恋のホットロック	9,999,990	CAB from	
6	アテナ	36,250	FOL	
7	パニックロード	1,598,500	森隆	
8	ザインドスリーナ	330,450	PTS	
9	ダークミスト	230,060	DED	
10	妖魔忍法帖	164,800	E-T-LOVE	



●プレイシティキャロット長岡店

プレイシティキャロットIN甲府(甲府周辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	83,900	GAG	朝日町CH
2	ローリングサンダー	659,420	てらちん	Pcc甲府中央店
3	エクセライザー	691,600	B.I	Pcc甲府中央店
4	魂斗羅(1P)	1,919,200	DAZZLE (ぼちゃ)	朝日町CH
5	カルノフ	999,999+α	セントラル&ベニーズ(ILM)	Pcc甲府中央店
6	バルトリック	780,320	DAZZLE (TN-KO)	朝日町CH
7	バブルボブル(1P)	6,557,900	DAZZLE (ぼちゃ)	善光寺CH
8	アレックスキッド(1P)	138,720	DAZZLE (HST)	朝日町CH
9	プレイウッド	506,950	吉田淳一	善光寺CH
10	奇々怪界	9,999,990	DAZZLE (TN-KO)	大丸富士見店

カジノカーニバル

東京都立川市柴崎町3－2－16　☎(0425)22－2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	47,878,830	とよけんあ	4'44"77 DUAL
2	アウトラン	42,632,880	豊健派°	4'53"28 VANE
3	スペースハリヤー	35,448,060	ぱパ派Pわ	ALLローリング
4	スペシャルフォース(F)	8,904,370	K・T・Z・	ピンボール
5	バブルボブル	9,999,990	AIR-しいくん	ZAP5回
6	スーパーバブルボブル	9,999,990	SEP-栗田・KTP	ZAP5回
7	サイドアームズ	1,817,400	SEP-栗田・ALL	点かせなし
8	怒号層圏	1,300,990	ちゃいおん	1 COIN 最終面クリア!!
9	エンデューロレーサー	38,194,943	谷山舞奈	3'59"23
10	カルノフ	999,999	僕久保	最終面クリア

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770－5　☎(0262)27－3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル(1P)	9,999,990+α	NRC 宮尾、岩太だい	
2	サイドアームズ	1,823,200	宮尾照男	2P用1コイン 全面クリア
3	ザインドスリーナ	2,414,490	室岡	1コイン 全面クリア
4	奇々怪界	529,000	宮尾照男	2周目の4面
5	ローリングサンダー	142,400	宮尾照男	
6	源平討魔伝	1コイン鎌倉クリア (最終面)	杉浦・竹内	
7	カルノフ	638,670	宮尾照男	
8	ガルディア	1,263,800	湯田剛生	
9	アルカノイド	738,300	2人組	全面クリア
10	ASO	119,480	宮尾照男	

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2－10－22　☎(0552)32－7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダンクショット	119：116	CCD (ニュースター)	9試合勝ち
2	飛翔鮫	368,530	大森 (ニュースター)	
3	ザインドスリーナ	704,700	Happy (ゲームプラザ)	ノーマル
4	サイドアームズ	1,900,800	お父ちゃん (京王)	ノーマル
5	ピタゴラスの謎	201,740	キタムラ (ゲームプラザ)	ノーマル
6	カルノフ	818,130	岩沢 (上高地)	ノーマル
7	ピンボット	5,100,000	ハシモト (ニュースター)	
8	ハイスピード	9,900,000	志水 (ニュースター)	
9	アルゴスの戦士	4,956,590	ネズ (ニュースター)	レベル3
10	バブルボブル	9,999,990	ポチャ (ニュースター)	ノーマル

ゲームセンタースカッシュ

東京都小金井市本町5－19－3　☎(0423)85－4565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	8,151,670	FAN-SDF	1P、4周
2	バブルボブル	6,048,930	FAN-KATO	2P
3	スーパーバブルボブル	6,012,740	FAN-SDF	4周
4	快傑ヤンチャ丸	1,144,400	FAN-SDF	
5	奇々怪界	883,950	岩井治	
6	カルノフ	683,780	KEK	
7	ダークミスト	537,410		
8	ロードランナーⅣ	1,050,840	FAN-SDF -HDK	2P
9	ローリングサンダー	637,800		4機設定
10				



●ウエストサイド

HI-TECH SEGA 新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地　☎(025)223－3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	32,390,880	中山	
2	スペースハリアー	31,740,000	小林正志	
3	ハングオン	29,347,490	山本	
4	カイロスの館	230,450	松沢	
5	カルノフ	125,240	松本	
6	ピタゴラスの謎	420,360	FOX	
7	ローリングサンダー	80,620	大野晃司	
8	ブレイウッド	119,300	藤井達也	
9	サイドアームズ	1,829,900	計良隆	
10	アルカノイド	1,030,410	八木	

アポロ

東京都東村山市栄町2－16－18　☎(0423)95－1880

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	386,880	KIN	10面クリア
2	アウトラン	38,211,830	SPF	
3	グラディウス	1,036,200	ETT	
4	スラップファイト	613,800	AMS-OY	
5	サイドアームズ	1,807,500	ETT	最終面クリア
6	ジャッカル	336,400	MAPPY	
7	魂斗羅	1,354,000	ETT	最終面クリア
8	バルトリック	236,500	END	
9	カルノフ	418,100	?	
10	ワンダーモモ	38,100	?	

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイキック5	8,002,300	マイナーTAN (GAW)	1コイン 全面クリア
2	サイドアームズ	2,064,800	AIQ	全面クリア
3	カルノフ	999,990	恵一&恵美	
4	ウェックルマン24	544,930	AIQ	ゴールイン
5	エクセライザー	451,100	かずひこ& Hちゃん	
6	ローリングサンダー	404,060	清水H	クリア
7	魂斗羅	313,800	恵一&恵美	
8	ワンダーモモ	147,200	マイナーTAN (GAW)	3－4
9	ダンクショット	8試合目	BRS	
10	アウトラン	4'48"53	N.S	レイクサイド



●HI-TECH SEGA新潟

プレイシャトー

神奈川県横浜市伊勢佐木町4－109　☎(045)251－8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファミリースタジアム	10－0	茂木テスト	T-N 2回コールド
2	ダンクショット	119－110	たったらゴー!	プレイオフII
3	カルノフ	956,280	M.M	8面
4	魂斗羅	1,465,800	VDS-SPM	1P1コイン 全クリア
5	ワンダーモモ	146,600	GIL	1P1コイン 3－4
6	ダブルドリブル	第4ピリオド	椎名学	1P1コイン
7	バミューダ トライアングル	1,689,510	K.M	1P1コイン 全クリア
8	サイドアームズ	1,835,800	VDS-SPM	1P1コイン 全クリア
9	ローリングサンダー	627,580	本田	1P1コイン 8面
10	無頼拳	49,200	ABA	1P

■ヒットゲーム BEST 10

★今月もアウトラン独走! 期待感大きいダライアス……

前回	順位	ゲーム名	メーカー名
1	1	アウトラン	セガ
2	2	バブルボブル	タイトー
6	3	カルノフ	データイースト
4	4	ローリングサンダー	ナムコ
3	5	アルカノイド	タイトー
5	6	サイドアームズ	カプコン
9	7	ダンクショット	セガ
初	8	魂斗羅	コナミ
再	9	沙羅曼蛇	コナミ
7	10	ファミリースタジアム	ナムコ

息が長い「アウトラン」

えー、先月はさんざんな毒舌ぶりで、大変失礼いたしました。と言いつつ、今月もめげることなく講評をいってみたいと思います。

今月のBEST10は66店で集計。予想外だったのは、「カルノフ」が一気にベスト3まで上がってきたことと「ローリングサンダー」が安定していること。実際「ローリングサンダー」は、マニアが離れてから一般客がつき始めたような感じがあります。「カルノフ」も同様だと思いますが、こちらは周期がぐっと早い。「R・サンダー」に比べるとパターン性が極めて強いので、とっつき易いのですが、また飽きられるのも早い。キャラクターの個性の強さで、今回の順位をモノにしたような感もあり、来月はどうかな、と考えています。

「アウトラン」強いですね。A級プレイヤー間で4分40秒台のデッドヒートが展開される中、一般にも広く愛されている。このようなヒットのし方が理想ではないかと思います。ドライブゲームはプレイヤーの層こそ限られてきますが、息は長いので、店側にとってもその役割は重要。

期待株は「ダライアス」

少し遅れて出た、コナミの「ルマン24」(今回11位)について少々考えてみましょう。まず台数が出てない。これは決定的に不利。ゲーム自体のクオリティは悪くないのに、もったいない。事実、設置している店では健闘しているのであって、余分な脂味のないスマートなゲーム内容ですが、これがどうしても、絶対的に華やかな「アウトラン」と引き合いに出されてしまう。同じような関係が「ダンクショット」と「ダブルドリブル」で、2つ並べると前者に客は流れていく傾向があるけど、バラバラに並べると売上は互角だそうです。



結局コナミはハード面において、まだハンデがありますね。しかし「ルマン24」の回転コックピットのセンスは、タダモノではない! いつかもっとスゴイことやらかすぞ、と私は期待しています。

「ダライアス」も現段階では圏外ですが、数が出ると文句なしに上位に来るでしょう。

先月メチャクチャにけなした「サイドアームズ」は、1ランク落ち。ようやく一般層がついて来れるようになったかな? あんまり好きな現象じゃないですけどね…。

——さて、来月の期待株に目を向けてみましょう。

まずは当然のごとく「ダライアス」。発売数次第だとは思いますが。

そして、「ワンダーモモ」。これはいきなり高順位が期待できるでしょうか? 今の世代にストレートに受け入れられそうな構成ですからね。ただ、ゲームの操作性が悪いのが、気にかかるところです。

以上、今月も言いたい放題言って、私は去るのでした。ではまた来月! (た)

がらんがらん

長野県駒ヶ根市赤須東6−23 ☎(0265)82−3955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	2,987,790	由貴	53面
2	沙羅曼蛇	4,514,500	Lucky 7 Now Win /	7周目2面 1 coin
3	怒号層圏	1,343,200	FABLS-S, S	allクリア 1 coin 3 残
4	ローリングサンダー	291,660	Now Win /	AREA-8
5	源平討魔伝	全面クリア	下米·田中·高沢·平沢他13名	——
6	アーガス	651,580	由貴	AREA-6
7	奇々怪界	3,655,250	Now Win / & FABLS-S. S	11周目5面 (SCENE 85)
8	カルノフ	572,180	スーパーおでちゃんmk II	R 7
9	スーパーバブルボブル	2,102,180	由貴	30面
10	魔界村	602,700	ERI	3周目

ゲームセンターヤマト

長野県飯山市南町17−1番地 ☎(0269)62−4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	37,019,920	ACN(MAT)	4'54"50 デュアルウェイ
2	沙羅曼蛇	2,084,800	ARCADIA	3周目の6面 1コイン
3	ローリングサンダー	268,560	ACN(KEN)	8面
4	サイドアームズ	1,824,200	ARCADIA	全面クリア 1コイン
5	熱血硬派くにおくん	218,300	宮崎直樹	
6	怒 IKARI	1,353,400	本多政之	全面クリア
7	怒号層圏	1,269,450	ACN(KEN)	全面クリア
8	ファンタジーゾーン	10,932,650	ACN(MAT)	ノーマル
9	グラディウス	1,940,900	小林東一	5周目の1面
10	源平討魔伝	全面クリア	6名のみなさま	

プレイランド片町

石川県金沢市牛町2−1−3 ☎(0762)21−9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	42,056,300	やんちゃ姫	4'46"37 72秒 デスバレー
2	バブルボブル	3,993,780	にばし君	1P 100面
3	スペースハリアー	32,176,740	かんや君	
4	サイドアームズ	1,855,200	EXTEND The A.S	最終面クリア
5	アルカノイドII	930,610	小林君	〃 〃
6	アルゴスの戦士	3,373,090	戸村忠司	
7	カルノフ	167,580	テッチャん	
8	バミューダトライアングル	184,520	よしお君	1P
9	サイキック5	892,000	コンちゃん	
10	ローリングサンダー	176,960	栄一君	

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3−4 ☎(0762)31−3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カルノフ	267,980	レッグラリアート	SCENE 5
2	バブルボブル	9,115,320	チャーリー笹錦	7周目 R.98
3	ローリングサンダー	328,700	おとせいいち	
4	ピタゴラスの謎	259,870	POO	R.21
5	アウトラン(デスバレイ)	41,030,410	LEGEND	4'49"56
6	アレックスキッド	120,000	チャーリー笹錦	R.3
7	ギガス	366,190	モアイ	
8	奇々怪界	480,900	ゆみやん	SCENE 11
9	ダンクショット	118×105	TRT	
10	怒号層圏	1,340,750	コナちゃん	

富士バッティングスタジアム

静岡県富士市水戸島本町64−1 ☎(0545)63−7200

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	3,740,300	VERTEX-AIR	ゴール-Vコース
2	スーパーバブルボブル(1P)	9,999,990	SPREAM-FKS	ZAP3回 78面
3	アウトラン	30,861,820	VERTEX-AIR	Aコース 70秒
4	サイドアームズ	2,134,100	米山	クリア
5	ニューローリングサンダー	312,120	佐野征治	1コインノーマル
6	リターン オブ ジェダイ	338,260	宮本博史	1コインノーマル
7	沙羅曼蛇	2,710,800	佐藤和宏	1コインノーマル
8	カルノフ	80,890	藤巻美加	タイムハード女性
9	ジャッカル	573,000	HIJ	1コインノーマル
10	アルカノイドII	982,800	KAZU-P	1コインノーマル

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知２丁目５−31 ☎(0864)21−7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(DX)	4'46"31	じょぐ!!	ノーマル Bコース
2	ダライアス	3,782,410	Tar Zan	ノーマル1人Xゾーン
3	カルノフ	999,999	JJI	ノーマル 1コイン
4	アレックスキッド	286,660	JOG／	ノーマル1コイン1人
5	ウェック・ル・マン24	551,100	TAK	ノーマル
6	サイキック５	2,891,100	EVE／	ノーマル
7	バミューダトライアングル	1,629,020	GALL	ハード1コイン1人
8	ダンクショット	10ゲーム勝122-119	ALB／	２分１人
9	怒号層圏	203,220	MA	ハード1コイン1人
10	パニックロード	348,400	JJI	ノーマル

ビデオゾーン50
鳥取県米子市灘町２−52 ☎(0859)22−9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	999,999	殿田	ノーマル
2	魂斗羅	1,025,000	長尾	全面クリア 1P
3	ローリングサンダー	386,500	大谷	新バージョン
4	エンデューロレーサー	1,984,000	坂根	ノーマル
5	スラップファイト	754,720	TR	ノーマル
6	バミューダトライアングル	484,720	トウチ	ノーマル１P
7	サンダーストーム	989,900	赤井	全面クリア
8	ダンガー	286,800	大谷	ノーマル
9	アルカノイド	951,630	前岡	ハイレベル
10	怒 IKARI	1,412,000	藤谷	1P 全面クリア ノーマル

WE'LL TALK TAITO 大街道店
愛媛県松山市大街道１丁目６−４ ☎(0899)33−6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バミューダトライアングル	1,567,480	SURPASSER R.T.	最終面クリア（１コイン）
2	バブルボブル	9,999,990	絶対Pow	100面ZAP
3	サイキック５	1,428,900	克ちゃん好き	
4	快傑ヤンチャ丸	1,047,000	SURPASSER Y.T	
5	カルノフ	999,990	No.18 永田ルリ子命	全面クリア
6	ダークミスト	332,960	SURPASSER R.T	２面
7	パニックロード	1,071,000	SURPASSER LEE	終わらない／
8	サイドアームズ	1,826,300	SURPASSER KEN II	全面クリア
9	アウトラン	50,642,340	No.18 永田ルリ子命	
10	タイガーヘリ	9,999,990	SURPASSER KEN II	８時間30分 残40

WE'LL TALK TAITO 市駅店
愛媛県松山市湊町５−５−７ ☎(0899)32−3821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	10,000,000	SURPASSER R.T	
2	サイキック５	1,617,400	GAGの正田君	
3	エンデューロレーサー	35,206,124	SURPASSER LEE	4'02"15 ゴール
4	奇々怪界	1,024,450	SURPASSER R.T	
5	熱血硬派くにお君	571,650	No.19 ゆう＆KACHI	５周４面
6	快傑ヤンチャ丸	1,126,400	SURPASSER Y.T	
7	スラップファイト	2,421,560	SURPASSER R.T	６周目
8	サイドアームズ	1,836,300	朝加普子	全面クリア
9	ザインドスリーナ	4,194,400	SURPASSER LEE	全面クリア
10	バルトリック	228,960	SURPASSER KEN II	３面

タイトピア木屋町店
愛媛県松山市木屋町３−10−13 ☎(0899)24−8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル(1P)	9,999,990＋α	岩崎文則	100面ZAP
2	サイドアームズ	1,822,900	SURPASSER KEN II	ノーマル
3	インターステラ	126,000	IZARMAN	
4	ダークミスト	299,770	SURPASSER R.T	２面
5	テラクレスタ	1,000,000	SURPASSER LEE	途中でやめ／
6	バブルボブル(2P)	11,535,110	7六歩、桂成	合計得点
7	妖魔忍法帖	3,773,000	７六歩	
8	スーパーパンチアウト	999,990＋α	SURPASSER LEE	
9	ハングオン	30,312,000	No.19 ゆうゆ	シットダウン
10	ザインドスリーナ	1,610,200	SURPASSER LEE	全面クリア

Pasadena
大阪市茨木市駅前町１−４−１ ☎(0726)25−8270

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魂斗羅	1,988,000	STACパチスロファミリーズ・TS	最終面クリア
2	バミューダトライアングル	2,096,380	マナー無視人間 STAC-VIL／	最終面クリア
3	ブービーキッド	1,820,600	STAC-MRN（阿部）	84面以上・中断
4	沙羅曼蛇	10,000,000	STAC-新装大閉店	６コイン
5	ローリングサンダー（New Ver）	688,460	YNはブ男	10面クリア
6	サンダーセプターII	514,470	STACパチスロファミリーズ・VIL	６面
7	スーパーピエロ	342,210	YNはブ男	調子のるな／
8	ジャンボウ	20,000	パルサー泉谷	パチスロファミリーズ
9	必殺無頼拳	110,850	YKC-KEN	５面のボス
10	スーパーバブルボブル	9,999,990	稲田君	ヘタクソ用モードなし

プレイスクエアウィル
岡山県岡山市表町２丁目２−28 ☎(0862)27−9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魂斗羅	313,700	成龍	ランク・イージー
2	カルノフ	723,500	S.D	ランク・イージー
3	バブルボブル(1P)	9,999,990	マッチャ	他１名
4	沙羅曼蛇	3,560,700	RUB	５周目５面（ノーマル）
5	ハレーズコメット	4,861,300	高石	
6	スラップファイト	1,800,990	GALL	
7	源平討魔伝	999,900	ABE	１コイン鎌倉クリア
8	ローリングサンダー	285,440	WHD	
9	スペースハリアー	43,422,540	Mr.PACLAND	１コイン全面クリア
10	ハングオン（シットダウン）	31,156,070	松田安義	

コインスナック24
岡山県岡山市浜野４丁目22−29 ☎(0862)64−8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	3,554,390	YUI	ALL ランクC
2	ダンクショット	10試合121＋122	BBB	ノーマル
3	サイドアームズ	1,812,000	EVE	ノーマル
4	カルノフ	765,100	KAW	ノーマル
5	アレックスキッド	119,830	ZTR	ノーマル
6	ティードオフ	20番ホール＋9	FOE	ランクC
7	ローリングサンダー	247,980	TOL	ノーマル
8	魂斗羅	278,700	ZXW	ランクC
9	アウトラン	43,012,630	GNP	ランクC
10	スーパーバブルボブル	9,999,990	Mr.PAK-LAND	ALL＋α

ハイテクセガ表町店
岡山県岡山市表町２丁目７−33 ☎(0862)32−9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	999,999＋α	城却下	スコアーストップ
2	カイロスの館	214,640	ビートタケシとフライデー	
3	ローリングサンダー	347,420	ABE	
4	プレイウッド	805,450	コーモン福岡	
5	快傑ヤンチャ丸	301,500	フータワ、タリラッタ	
6	アウトラン	38,458,630	CBX	5'10"12
7	ダンクショット	６試合目	ABC／	114vs113
8	サイドアームズ	1,858,900	ROY	
9	ピタゴラスの謎	469,800	T.Y	
10	バブルボブル	9,295,010	OTAKONG 服部BOO／	

TVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市国富４−26−１ ☎(0862)72−6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	506,990	XWX	ノーマル６面
2	魂斗羅	248,000	つるみ	ノーマル８面
3	バミューダトライアングル	1,584,500	YZF森田	最終面クリア
4	サイキック５	558,500	後藤	６面
5	ローリングサンダー	244,740	AGO	６面
6	スーパーバブルボブル	3,224,570	森、利守	2P１コイン全面クリア
7	サイドアームズ	1,381,100	メガネ	ノーマル全面クリア
8	ウェック・ル・マン24	554,080	GAB	608.7
9	アルカノイド	807,690	紳士	33面
10	源平討魔伝	最終面クリア	平田外５名	

天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	795,680	ASG-OJM	７面
2	バミューダトライアングル	524,160	ASG-EXI	
3	ニューバージョンローリングサンダー	488,520	ASG-Y・W	全面クリア
4	アルカノイド	870,990	ONO	全面クリア
5	サイドアームズ	1,771,700	TSD	
6	ウィズ	179,630	ASG-プロジェクトA子	
7	ラストミッション	409,200	NHK	全面クリア
8	スターウオーズ	2,128,400	ASG-EXI	
9	ドラゴンバスター	4,071,420	ASG-OJM	62面
10	アテナ	924,700	えのさん	

キャノン
愛知県名古屋市昭和区隼人町7番地の11 ☎(052)834−2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウス	10,000,000	SP2	22面2プレイヤー18機残り
2	ローリングサンダー	434,620	HCM-MOLE	全面クリア
3	カルノフ	999,999	BMB	９面途中
4	ウェック・ルマン24	546,650	BMC	完走LAP605.7
5	サイキック５	4,339,800	YUR	全面クリア
6	ザインドスリーナ	1,325,710	P	全面クリア
7	バミューダトライアングル	1,641,400	TY	全面クリア
8	ダンクショット	４面	TK	
9	ダークミスト	458,220	NAL＆MAZDA	
10	魂斗羅	265,400	AAA	

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り１丁目12 ☎(0532)55−8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ウェック・ル・マン24	550,750	EXTRA(ETE)	LAP.602.5
2	ワンダーモモ	58,300	EXTRA（IMM&AGF）	Vol.2−3 入荷日2/25の記録
3	サンダーセプターII	485,270	EXTRA（BIG BLAST）	６面
4	カルノフ	999,999＋α	YAS	全面クリア
5	バブルボブル(2P)	10,206,860	EXTRA(GAG＋IMM&AGF)	全面クリア ハッピーエンド
6	快傑ヤンチャ丸	594,500	EXTRA(MSS)	全面クリア
7	サイドアームズ	1,905,600	EXTRA(MSS)	全面クリア
8	サイキック５	7,047,300	YASKUN	全面クリア
9	魂斗羅	394,200	EXTRA(MSS)	３面
10	ダブルドリブル	42	YAS	――――

ビデオインマツヤ丸太町店
京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎(075)211−8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	373,780	明円栄二	８面
2	魂斗羅	210,000	裸亜具LGQ	
3	カルノフ	999,999	みやもと他4名	1コイン全面クリア
4	アウトラン（レイクサイド）	45,800,620	吉田賢司	4'49"93 75秒設定
5	ハングオン	31,322,490	Y.S	4'47"28
6	バブルボブル	9,884,260	裸亜具LGQ	７周目53面
7	サイドアームズ	2,056,100	みやもと	ノーミス全面クリア
8	奇々怪界	794,950	M. BOY	２周目
9	ロードランナーIV	3,521,670	TOM & KYU	(2人用)79面
10	ファイヤートラップ	1,000,000＋α	それちゃん	１コイン

ビッグキャロット京都
京都府京都市上京区三河原町通り今出川下ル梶井町447-14 ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アレックスキッド	214,610	ブラッディ・エンジェルズ	１P３人設定
2	沙羅曼蛇	3,839,600	DRU	５−５
3	バブルボブル(1P)	6,058,240	モロボシ・ダン	コマンド未使用
4	アウトラン	4'45"93	TEN	ストーンヒル
5	サイキック５	1,979,700	鉄腕バーディー	2ミスALLクリア
6	ローリングサンダー	332,020	春から芸大生水島みーな♡	ノーミスALLクリア
7	ロードランナーIV	7,590,780	あんぐ商事	４−30
8	カルノフ	999,999	点かせの浜田	R９　２人目
9	快傑ヤンチャ丸	974,900	モリカッピ	R７
10	ハイボルテージ	470,690	北谷和恵♡ZENちゃん	R８

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1.2.3F ☎(0958)45−9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バルトリック	226,060	橋本佳尚	3面
2	ザインドスリーナ	128,450	小柳和宏	2面
3	ラストミッション	321,700	谷口幸昭	最終面
4	サイドアームズ(2P)	1,517,800	石本章&永田哲也	2P
5	ジャッカル	290,000	大川正智	1P
6	プレビリアン	491,600	小柳和宏	10面
7	××ミッション	441,900	まつもとくん	ノーマル
8	怒号層圏	188,180	片山道久	3面
9	カルノフ	741,410	岡村文裕	9面
10	ローリングサンダー(新タイプ)	399,100	小林春夫	最終面クリア

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11−6 ☎(0958)47−3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	30,338,670	片山道久	5'08"21 ヴァインヤード
2	アウトラン	21,445,830	片山道久	デュアルウエイ
3	グラディウス	1,106,000	前田徹	3周目の4面
4	ローリングサンダー ニューバージョン	303,200	山下邦人	A-6
5	サイドアームズ	1,948,400	片山道久	1コイン ノーミスクリア
6	沙羅曼蛇	2,414,500	古野裕志	4周目の1面
7	バルトリック	344,630	橋本佳尚	3面
8	アレスの翼	108,100	佐藤博利	3面
9	ワンダーボーイ	1,026,890	野田裕之	6−4
10	怒号層圏	256,840	中原勇夫	さいごのさいご

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1−13−7 ☎(0878)37−2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	38,806,180	フォゾン一刻(DON)	4'55"65
2	ウェック・ル・マン24	403,400	Y.M	
3	スペースハリアー	37,146,080	美也	1コイン ノーミス 最終面クリア
4	スーパーゼビウス	15,413,560	S.F	最終面2回クリア
5	カルノフ	834,200	MIO	1コイン最終面クリア
6	ローリングサンダー ニューバージョン	287,560	フォゾン一刻(DON)	エリア8
7	サイキック5	1,393,700	MIO	
8	魂斗羅	122,000	DAI	
9	スーパーバブルボブル	9,999,990+α	TOM	1コイン ZAP4回
10	ワンダーモモ	40,300	T.K	VOL 2−1

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1−2−7 ☎(0975)37−1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー(ニューバージョン)	295,920	RX-78	R-8
2	源平討魔伝	387,600	竜二&英二	1コイン最終面
3	アルカノイド	899,840	京二郎	1コイン最終面
4	沙羅曼蛇	2,137,800	SYF	
5	怒号層圏	147,210	キャッスル平塚	
6	ファンタジーゾーン	9,647,000	おさむ	
7	奇々怪界	282,050	T・W	
8	スーパーゼビウス	6,095,370	野村浩一	R-24
9	ASO	1,812,140	BBC	1コイン最終面クリア
10	ドラゴンバスター	523,190	YUI	1コイン

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21−1441

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	440,900	植木くん	ラウンド10
2	サンダーセプターII	487,580	H・KS	
3	奇々怪界	1,127,500	ACM	
4	魂斗羅	408,100	HKS	
5	サイドアームズ	1,919,100	ZMC-RGX	
6	沙羅曼蛇	2,204,200	MRX	
7	ワンダーモモ	62,200	あみとんじゅう	
8	アウトラン	39,493,100	RGB	LAKE SIDE
9	ファンタジーゾーン	15,500,200	ARH	
10	アルカノイド	1,117,080	QQQ	

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2丁目6-7 ☎(092)521−2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	711,570	NYANKORO.T	1コイン9面
2	ローリングサンダー	389,960	XENON	ニューバージョン 1コイン10面クリア
3	奇々怪界	434,750	KYAN-Y・O	11面
4	サイドアームズ	1,923,700	KTJ.	全面クリア 1コインノーミス
5	プレイウッド	1,232,400	BY.K	1コイン47面
6	バブルボブル	4,852,510	G.M.C.DAN	1コイン1P100面
7	ニューアルカノイド	923,180	エトウ・ナオカ	
8	妖魔忍法帖	1,448,500	WANG CHUNG	
9	サンダーセプターII	488,300	NYANKORO.T	全面クリア
10	エクセライザー	277,700	KAZUMI	

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2丁目1−30 ☎(0985)29−3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魂斗羅	352,200	MGF 渕野	1コイン 1人用 AREA 7
2	ワンダーモモ	104,600	MAC-TAG	1コイン 3-2
3	スーパーバブルボブル	6,753,200	MAC-TAYO	1コイン1人用 ZAP2回ラウンド95
4	スーパーバブルボブル	6,515,580	MAC-TAYO MGF NYA	1コイン 2人用 100面クリア
5	奇々怪界	9,999,990	MAC-TAG	27周目 2面 残り16人
6	アウトラン	48,890,300	MAC-TAG	車ノーマル・デュアル・4'50"28
7	エクセライザー	318,900	CAN	ノーマル
8	バルトリック	843,180	M.G.F NYA	1コイン ノーマル AREA 7
9	カルノフ	999,999+α	MAC-TAYO	1コイン ノーマル SCENE 9クリア
10	ローリングサンダー	517,040	MAC-TAYO	ノーマル AREA 10クリア

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8−2 ☎(0956)24−0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	1,846,400	おかじまとしお	1コイン 全面クリア
2	アルカノイド	584,820	H.R.X	30面
3	サンダーセプターII	340,900	山口健	5面
4	沙羅曼蛇	2,809,400	山口健	1コイン 4周目の5面
5	エンデューロレーサー	1,769,014	Z.Z.Z	
6	スーパースプリント	29,060	山口健	1コイン 12レース
7	奇々怪界	696,900	福田	
8	源平討魔伝	999,900+α	山口健	全面クリア
9	快傑ヤンチャ丸	429,400	H.R.X	
10	ローリングサンダー	131,900	N.K	

プレイハウスアスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 ☎(09552)3−2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ジャッカル	745,800	NANNO & MISATO	2P ALLクリア
2	スーパー・ドンキホーテ	618,500	M. NAKAMURA	ALLクリア
3	ニューローリングサンダー	395,200	S. IKEDA	ALLクリア
4	レッドファイターII	219,780	Aska	ALLクリア
5	沙羅曼蛇	2,254,400	Mr. VEX	1P 3−6
6	ガルディア	1,000,000+α	M. SHIBAHARA	4−4
7	ファミリースタジアム	年俸1710万	M. UTHIDA	1P L-G
8	ファイヤートラップ	843,240	MASA & TAKA	STG-13
9	ロードランナーIV	263,420	Mr. ZZZ	1P R-9
10	怒号層圏	229,430	Mr. ILS	1P

次号（6月号）は4月30日発売！

●木曜日ナノダ

もうプレイしたかな？　ハマッてはいないか？

●鈴木炎と石井ぜんじの

ダライアス攻略　これできまり！

◎創刊1周年プレゼントもバッチリ！

頑張ったぜコーナー！



ご当番編集長
鈴木　炎

いやー、AOUショーの取材は疲れました。なにしろものすごい人出なもので…。というわけで今回の特集、どんなだったでしょうか。ひまな人は（？）感想などを送ってもらえれば嬉しいのですが。

（ダライアス狂　ゼブ鈴木炎）



3月14日はホワイトデーである訳だがダーティペアの公開日でもあったのだ。見てない人はぜひ見てね。おもしろさは私が保証しよう。

（実はまだ見てない悠理）



カプコン特集で一気に顔がバレちまって、まずいよ～。私はカプコンのゲームがそんなにうまいわけじゃないんだからね。

（ZENJI）

取りあえず大学１校受かりました。４月からライターをつとめます。私の正体は一体…。

（謎の新人　和泉剣漸）



家庭教師やります。高２くらいまでの数学と英語。当方慶応大生です。都内の方希望します。というわけで、どなたか私をやとって下さい!!　くわしくは編集部・御旅屋まで。

（職権濫用御旅屋）

今月はロクに仕事をしていない。うーん、来月こそは…

（ATSU）



僕は感激に涙している。今頃この話題もどうかと思うが一言言わせて！「ゆかりちゃん♡チョコありがとーっ♡」　（赤斑）



相変わらず仕事はニガテだけど、みんな発信局読んでね。おたよりちょうだいね。似顔絵書いてくれたら、ウレシイです♡

（あゆみちゃん）



「アルカノイド」の語源の「アルカロイド」って何だか知ってます？　実は、あの「ニコチン」のことでも…。

最近の人達は物事を表面だけですましたがるけど、たまには深く掘り下げるのも面白いです、よ。

（雀棒の女高生は可愛い　螢）



まだ原稿が上っていません。急いで上げます。月刊の忙しさが身にしみる今日このごろ。次号は何だ!!

（ECM－あぱぱ）

AOUショーはおもしろかったけど、つかれたよ～ん。

（おぼっちゃま慶一郎）



今頃になってガントレットにこりだして、何とか終らなくなったんだけど、おかげで某店で出入り禁止をくらってしまった。時間を忘れるおもしろさも、店側にとってはいい迷惑なんですよネ。次号の御当番編集長は私。　（走りGOD）

GAMEST　５月号

■昭和62年５月１日発行　第２巻４号通巻８号
■編集兼発行人　加藤　博
■発行先　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
電話　03（293）9321
編集部　03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　風見螢　山河悠理　大和和大　林慶一郎
GOD鈴木　石井ぜんじ　REO. Y. Y.　鈴木炎
下田　淳　JUP阿部　赤斑　APAPA　田口あゆみ
斉藤智晴　植村伴北
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　クリエイティブ・メイト
古本如洋　松川由雄　AGC

ALL AMERICAN FOOTBALL™

オールアメリカンフットボール

うーん、これはうれしい。え、なにがって？あのテクモのアメフトゲーム『グリダイヤンファイト』が『オールアメリカンフットボール』と名を変えて、日本でも発売されるんだ。こりゃーアメフトファンには涙もの（ちなみに筆者は十年来のアメフトファンなのだ）



②プレイテーブル。



キックオフで試合開始！



これがPAT（ポイント・アフター・タッチダウン）だ。



攻撃側はプロTフォーメーション、対する防御側は6－2－2－1ディープ。

やはり2人が面白い

6－2、6－2、Green19、Green19

さっそくゲームの説明…の前にアメフトのルールを簡単に説明しよう。アメフトはまず防御側がキックオフをすることで試合が始まる。攻撃側はそれをキャッチして敵陣の方へとリターンする。リターンしたプレーヤーがタックルされて倒れた地点から攻撃が始まる。攻撃側は4回の攻撃で、10ヤード（約9－4cm）を前進しなければ攻撃権を失う。4回のうちの何回目かの攻撃（ダウンと言う）で計10ヤード以上前進（ゲインと言う）すれば、その時点で再び4回の攻撃権を得る（ファースト・ダウンを得ると言う）。こうして攻撃を繰り返して敵側のエンドゾーンまでボールを持ち込めばタッチダウンとなり、6点が与えられる。タッチダウンの後のPATが決まればさらに1点が追加される。

アメフトがラグビーと大きく違う所の一つに前方へのパスがある。これは1ダウンにつき1回のみ許されており、パスを受ける資格のある攻撃側プレイヤーはQB（クォーターバック）本人を含めて6人で、この内、このゲーム内ではSE（スプリットエンド）、TE（タイトエンド）、WR（ワイドレシーバー）の3人のみがパスレシーバーとして使うことができる。ただ、パスのため空中に投げられたボールは防御側の全てのプレイヤーもこれを受ける権利を持ち、防御側が空中でキャッチすれば、その場で防御と攻撃が入れ替わって（インターセプトと言う）、逆にゲインすることができる。

残りのダウンで残りのヤード数（の）を前進できないと思ったらキックプレイをすることがある。パントキックは攻撃権を放棄して、敵陣へと蹴り込むもので、防御側はそれをキャッチしてリターンした地点から攻撃側としてファースト・ダウンが始まる。また、エンドゾーンのゴールポストがのぞめる地点からならフィールドゴールも可能だ。フィールドゴールが決まれば3点追加だ。

down/hut、hut、hut

コインを入れて1人用か2人用かを選択し、1人用の時は敵の難易度をトラックボールで選択する。そして、キックオフとキックオフリターンが終わると写真2のようなプレイテーブルが表示される。1～4がランプレイ、5～8がパスプレイ、PとFがキックプレイとなっている。オフェンス（攻撃）側はこれらの中から攻撃法を選び（トラックボールの左右で）、ボタンで決定する。ディフェンス（防御側）は、オフェンスのプレイを予想して、防御法を同様に決める。

ここでプレイテーブルの中のプレイについて少し触れてみよう。

まず、1のオフタックルはいわゆる中央突破といわれるたぐいのベーシックなランプレイ。わずかなヤード数を確実にゲインしたい時に使われるが、うまく抜ければロングゲインも可。でも、写真を見る限り、これオフタックル（タックルの外を抜ける）じゃなくて、オフガード（ガードの外を抜けるなんですけど……。

2、3のスイープはいわゆるオープン攻撃。

4のドローはトリックプレーの一種で、パスプレイのようにQB（クォーターバック）が下がると見せかけて中央を突破するもの。

5～8のパスプレイはレシーバー3人が前へ走るので、その内のマークされてないレシーバの方へトラックボールを回しながらボタンを押せばパスができる。プレイがスタートしたらQBを少し下げておくこと。そうするとブロッカーが扇状になってQBを守ってくれる（パスポケットという）。そうして3人のレシーバーを見て、空いているレシーバーにパスを通せばOK。全てマークされている時はQB自らが走るしかない。下手にパスするとインターセプトされるぞ！

パントとフィールドゴールは前のルール説明の通り。

お・ま・け！

ディフェンス側にはトラックボールの表示があるが、これはボールを持っているプレーヤーの位置を表しているので参考にしてもらいたい。

やっぱりこのゲームは2人用が面白い。ぜひとも2人用でプレイしてくれっ！

（ダラス・カウボーイズ　蛍）



おっと、パス・インターセプトだ。



先取点！

図2

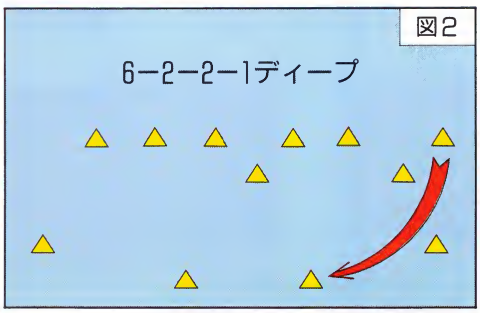
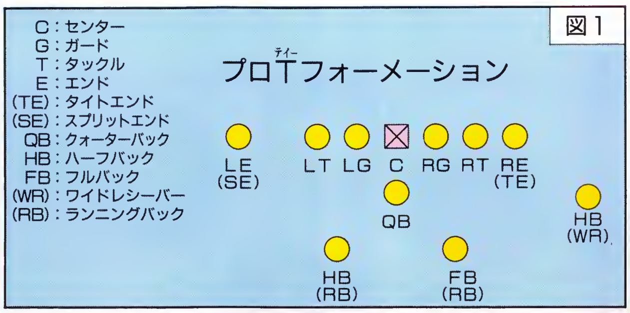


図1





パスポケットの中にいるのはいいけど、レシーバーがいない…。

AOUショー

ゼニがすべてだ! 気合を入れろ!!

妖怪道中記

AOU出品作のうち、人気度抜群だったナムコのニューゲームがこれだ。期待してくれい。



タイトル画面。

おはなし

たろすけはいたずら好きのワンパク小僧でした。いつもいたずらをしては、村の大人達をこまらせていたのです。あまりのワンパクぶりに神様は、たろすけにおしおきをする事にしました。

たろすけが眠っている間に神様は、たろすけを地獄の入口まで運んでしまいました。そこは、チミモウリョウのバッコするこわいこわーい世界なのです。目を醒ましたたろすけに神様は言いました。

「おまえはエンマの裁きをうけるのだ。裁きによっては、二度と人間の世界へもどれないぞ」

さあ大変、エンマ大王の処に行くには、いくつもの難関を乗り越えなければいけません。こうして、たろすけの旅が始まったのです。

ス、スコアがない!!

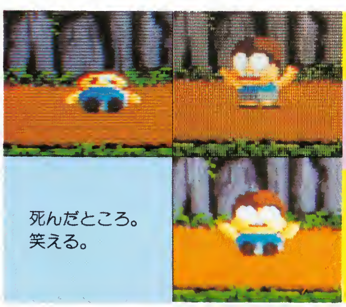
画面を見てもらえばわかると思いますが、なんとこのゲームには「スコア」がない。たしかに、源平討魔伝なんか「スコアなんか意味がない」なんて言われてたけど、本当にスコアのないゲームを出してしまうとは(もちろんイシターは例外だヨ)。アーケードゲームの新時代の到来を感じる今日この頃なのであった。

画面構成は、下半分が実際のプレイ画面で、右上半分がプレイ中のエリアの全体図で、左上半分がプレイエリアの世界の名前、バイタリティゲージ、持ち金額、持ち物リストの表示です。

「おはなし」を読んでもらえばわかる通り、このゲームは地獄の世界を旅するアクション・アドベンチャーゲームです。地獄の世界は全部で5世界あります。

●第1世界「地獄の入口」
●第2世界「苦行の道」
●第3世界「幽海」
●第4世界「裁きの谷」
●第5世界「輪回界」

第5世界をクリアするとエンディングなんだけど、なんと5通りもあるんだ(マルチエルディング)。ウワサによると「天界」「人間界」はたまた「地獄界」(うう、悲惨)などがあるそうで、どのエンディングになるかは、多分面クリアの条件に左右される物と思われます(アドベンチャーしてるなァ)。


死んだところ。笑える。


もっと気合を入れてるところ。

気合を入れ過ぎて疲れてるところ

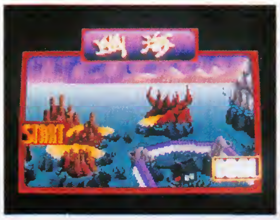
敵の頭に乗る分には大丈夫。

気合を入れてるところ。

無限防止キャラ。でも普通はこんなにたくさん出ないハズ…。



1面のスタート時



2面のスタート時。



1面の最後。必勝法は…。



ここは気合を入れて…。



プヨプヨした頭がたまらない。こいつは相手にしないでジャンプしてかわそう。



1面の途中にあるガマ親分のサイコロ道場



2面はさすがに手ごわいぜ。そうでもないって？



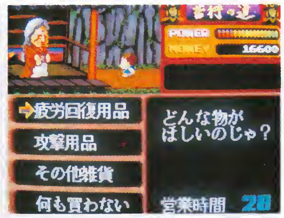
カール類須で足が速くなるゾ。



連射はほしい!!



エネルギー補充はうれしいぜ。



2面の始めに買い物ができます。



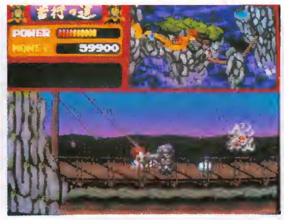
3面のスタート時。



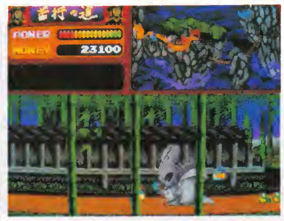
2面の最後。持ち物全部渡すと…。



この池につかると後でいい事が…。



背景の美しさに注目。



こいつはダメージをくらうと一瞬ガイコツになる。気色悪ぅ…。

操作は極めてベーシック

操作はいわゆる8方向レバーと2ボタンです。ボタンはアタックボタンとジャンプボタンで、階段を登る時もジャンプボタンで登り、水中で泳ぐ時も、ジャンプボタンを連打する事により、多少速く泳げます。アタックボタンを押す事により、たろすけの向いている方向に弾（妖怪念力）を発射します。

妖怪念力は、敵妖怪にヒットすると戻ってきます。又妖怪にヒットしない場合は、画面の端まで行くと戻ってきます。ただし、妖怪念力がたろすけのところに戻ってくるまで、次の念力を発射できません。

1面ではそれをよく頭に入れておく事。2面からはお金さえあれば連射機能を「買う」事ができますから、だいぶ楽になります。

ちょっと変ってるのは、レバーを下に入れると「気合」がはいる事。この状態でアタックボタンを押すと強力な気合弾が発射されます。

気合の入れてる時間が長いだけ気合弾の威力は増し、又気合は体力のパワーゲージに関係なくいくらでも使えます。気合の使い方がポイントでしょう。

ちなみに、気合を入れ過ぎると疲れてしまい、一瞬操作不能になるから気をつけてネ。

この世は銭だァ!!

敵妖怪を倒すと、その場にガマ口やツボ等が出現し、それを取るとお金が手に入り、よろず屋で買い物ができます。

たろすけのパワーは、敵妖怪に接触したり敵妖怪の攻撃を受けるとダメージとなり、パワーゲージの量が減っていきます。このパワーゲージが0になるとゲームオーバーなんだけど、よろず屋で疲労回復の品を買った時のみ、補充が出きます。

よろず屋では、その他に足が速くなるアイテムや、連射が使えるようになるアイテム等、いろんな便利な物を売ってます。

それらを買い、パワーアップし、よりスムーズなゲーム展開を求める訳ですが、もちろんそれはお金があっての話。

この世は銭だァ!!

ちなみに、敵の頭を踏んづける分には、たろすけはダメージを受けません（もっとも、ロードランナーみたいに点は入りませんが、敵の頭乗りを使わないと、取れない物はあります）。

一応、このゲームはアドベンチャーゲームですから、それぞれの面をクリアするのに条件が必要です。1・2面は、いわゆるエリアエンドのボスを倒すのが条件ですが、以後の面は多少違うようです。

最後に、この記事はAOUショー用のバージョン（3面しかプログラムに入ってないとゆう）で、実際に発売される物とは多少異なると思います。

（GOD）



AOUショーバージョンならではですネ。



ここのVGMを紙上で聞かせられないのが残念!!



カメが案内してくれるいい所といったら…。



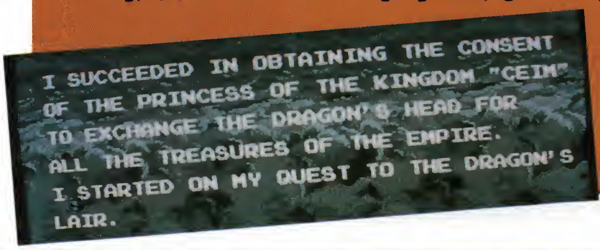
この背景の良さ。見とれるぜ。



3面も始めに買い物ができます。

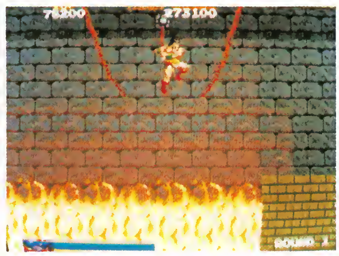


「私はセーム国の姫と、ドラゴンの首と国中の財宝とを交換する、という約束をしてドラゴンのすみかへと旅立った」



一振りの剣をたよりにめざすはドラゴンのすみか…


足下からのやりは跳んだ方が無難です。


うまく飛び移らないと死が待っている。

ドラゴンのすみかへ…

主人公ラスタンは一振りの剣と自らの身体一つをたよりに旅出った。めざすはドラゴンのすみか。しかしそこは、はるか6ラウンドの最後である。まるで、どこまでも続きそうな岩場、森そして洞窟を抜け、城に潜入する。敵は怪物ばかりではない。自然の地形、マグマの煮えたぎる落し穴や二度と出られぬ池、落石なども浮石やつたを上手に使ったりしながらクリアしなければならない。城の内部にはやはりやつり天井、そして落とし穴などのワナがいたる所にしかけられている。そして目指すはドラゴンのすみかである。

単純かつ奥の深い操作

主人公は8方向レバーとジャンプ、剣の2ボタンで操作します。

レバーを下にいれて剣をふればしゃがんで剣を振り、上にレバーを入れれば上に剣を突き上げます。またジャンプ中や落下中にレバーを下に入れながら剣をふると、必殺のかぶと割りとなります。レバーを上に入れてジャンプすれば、ハイジャンプとなり飛距離がのびます。地形の中にはハイジャンプでないと進めない所もあるので、ハイジャンプ、ななめハイジャンプ等よく練習して、自在な操作を身に付けて下さい。ジャンプ中に剣を振る事も可能です。

私の感想としては、剣を振る操作もジャンプの操作も共に操作し易いという印象を受けました。


水に当るとダメージが…


つり天井に気をつけて！


火の玉とソルジャーの攻撃。


上手く飛ばないとその先は…


炎の海を浮石を使って渡れ。右にはキマイラが見える。

AOUショー

アイテム表

	アクス	攻撃力アップ（通常の2倍）。200点。
	メース	攻撃距離アップ。300点。
	ファイヤーソード	攻撃力アップ（通常の3倍）。さらにファイヤーボールを出す。400点。
	シールド	敵の攻撃でのダメージを半減させる。1,000点。
	マント	敵との接触でのダメージを半減させる。1,500点。
?	?	敵の攻撃、接触でのダメージを半減させる。2,000点。
	メディシン	ライフを増やす。2種ある。1,000又は2,000点。
	ポイズン	ライフを減らす。2種ある。10,000又は20,000点。
	ゴールドシープ	ライフを満タンにする。1,000点。
	ジュエリー	ポイント。ブルー1,000点、イエロー2,000点、レッド3,000点。
	リング	プレイヤーの武器を振るスピードが速くなる。死ぬまで有効。3,000点。
	ロッド	敵を倒した時、画面上にいる同一の敵を消滅させることが出来る。一定時間有効（5段階）。5,000点。
	ネックレス	倒した敵及び取ったアイテムの得点を2倍にする。一定時間有効（5段階）。1,000点。

そしてアイテム

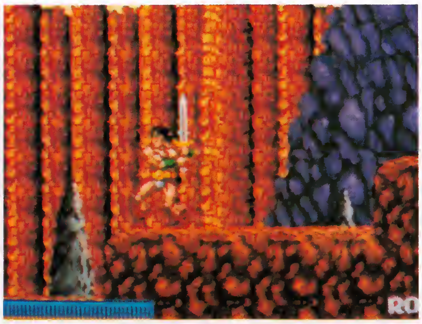
アイテムは大きくわけて2種のものがあります。

一つはマップ上に固定されています。攻撃用アイテムは3種です。このアイテムは剣で突くことによって手に入れ、一定時間有効です。有効時間は、ある条件によって5段階までのびます。

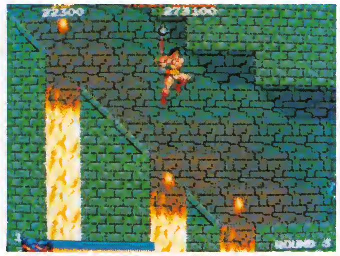
もう一つは敵を倒すことによって手に入れるもので、防御アイテム3種（一定回数有効、これも5段階）とライフアイテム5種、得点アイテム3種、その他3種です。くわしくは表を見て下さい。

攻撃用アイテムは50～90 sec、防御アイテムは5～9回、ロッドとネックレスは10～30 sec有効です。また防御アイテム及びリング、ロッド、ネックレスは画面下部にその保持を表示します。

（ECM—あばば）



下からたけのこ状の岩が生えてくる。



だんだんトラップが複合パターンになってくる。



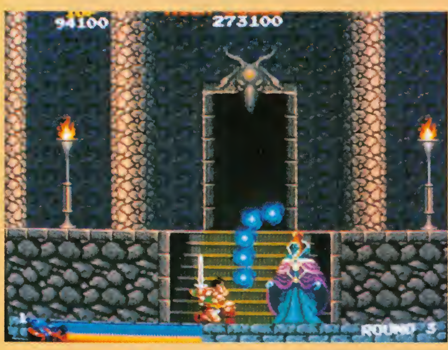
ここを抜ければもう少し



最初の分かれ道はここ。下へ行きましょう。



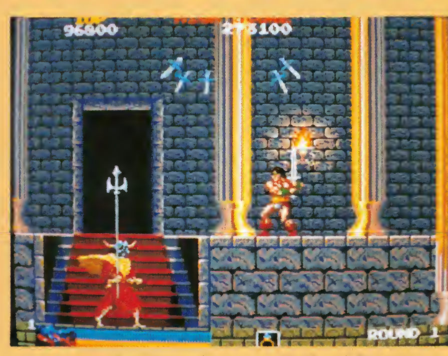
ハルピュイアとの戦い。飛び上って切った方が良い。



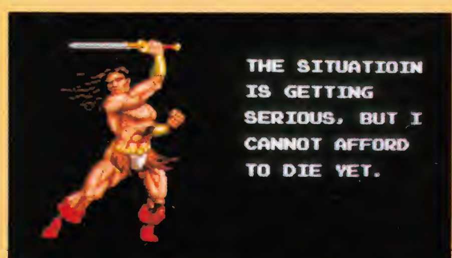
ラウンド3の大将「シュムブレーガデス」登場。ジャンプして近寄った方が良い。



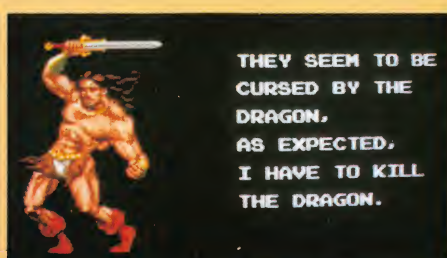
ラウンド2の大将「スレイ」登場。柱のヘビが炎玉を吐いてくる。



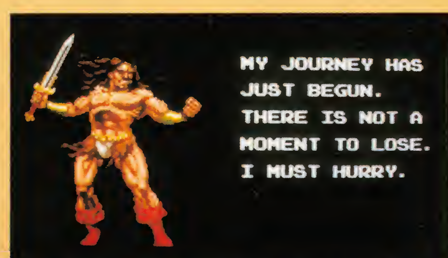
ラウンド1の大将「グラトン」登場。攻撃はやりと魔剣。



だんだん雲ゆきが怪しくなってきた。しかし私は倒されるわけにはゆかん。



どうやらあいつらはドラゴンの魔力にあやつられているようだ。やはりドラゴンを倒さねばならぬ。

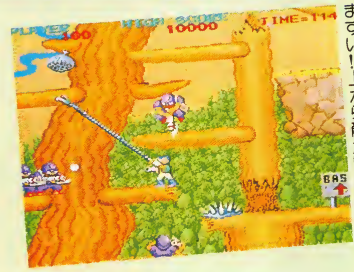


旅はまだ始まったばかりだ。こんな所でもたもたしてはいられぬ。先を急がねば…

ワイヤー操作がものをいう

トップシークレット

これまでのカプコンゲームとひと味もふた味も違った、期待のニューゲーム。ここでは君の頭脳が試めされる。



まずい!!上から敵が降ってくるぞ。

特殊部隊が見たトップシークレットとは…

――今、再び世界が燃え上がろうとしている――

大規模な世界戦争から十数年、奴は巨大ミサイルを手に甦った。旧連邦軍は、奴の計画の全貌を知ろうと特殊部隊を編成、敵基地へ送り込むことに成功した。

若い彼らに課せられた使命は、敵の国家的陰謀を探ること。そして巨大ミサイルを破壊することであったが…。潜入に成功した彼らを待ちうける敵とは…。

そして、彼らが見たトップシークレットとは…。

マップを覚えろパターンをつくれ

カプコンの今までのゲームの雰囲気とは一風変わったゲーム、それがトップシークレットです。

どこが違うかというと、やはり自分の操作方法が凝っているということです。

ワイヤーガンの使い方は図で示したので、よく見て理解しましょう。これを頭脳的にうまく使いこなすことが、このゲームの攻略のカギとなるでしょう。ちゃんと頭にたたきこめばあとは習うより慣れろ、です。ひたすらプレイしましょう。

実際、このゲームはやればやるほど面白くなります。初めは少しとっつきにくいような感じがあるけれど、結構このワイヤーガンが面白いわけです。

どんな時にやられるかというと、敵が上から飛び降りてきた時が多いようです。また、変な所へ登ると針の上に落ちたり、危険にさらされるので、安全なクリアルートを確立するのがいいでしょう。パターンを作り速攻でクリアするのが一番安全なようです。あまり敵を倒そうなどと考えないほうがいいかもしれません。操作に慣れたら、次はマップを覚えて、とにかくパターンを作ることですね。



落ちたら死あるのみ!?



モモンガのような変な生物。

やり込むほど面白くなる

発売バージョンでは、かなり変わっているかもしれませんが、一応ラウンドの説明をしておきましょう。

1面は森の面で、木の枝にワイヤーをひっかけながらどんどん上に登っていきます。途中に、敵兵が待ち構えていたり、針の山があったりするので、うまくかわして上に登りましょう。この面では、木の枝が折れたり伸びたりする所もあるので、このような所は速めに抜けましょう。

最上部に行くと、モモンガのような空を飛ぶ生物が襲ってきます。これはかなり難敵ですが、木に止まっている所を銃で撃って、右側へ進んで行くと、1面クリアになります。ひとつのラウンドがかなり広いマップでできているのが、このゲームの特徴です。

2面は敵の要塞のシーンになっていました。大砲や電気が走っている床などがあり、かなり難しそうに見えましたが、中央に安全に登れる細い道があったりして、どこかに安全に登れるルートがあるようです。

最上部に行くと、爆弾を背負ってくるヤツや鉄骨を投げ降ろしてくるヤツもいて、こいつらがひょうきんで、なかなか笑えました。

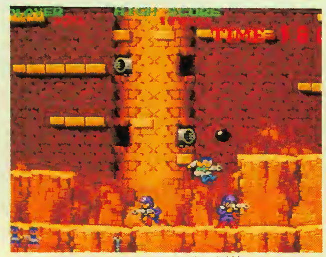
3面以降は基地の内部になっていて、ここからゲームはぐっと盛り上がります。グレムリンのような奇妙な生物や、巨大ロボット等…。まさにトップシークレットの名にふさわしいものになっています。

AOUのショーの時点ではまだ完全なものでなかったので、くわしいことは言えませんが、やるほどに面白くなるタイプのゲームだと思います。とりあえずやってみれば、面白さがわかると思うよ。

(ぜんじ)



おや、何か降って来たぞ。

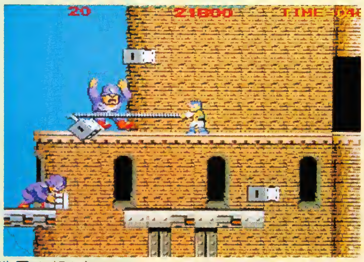


中央の狭い所が安全地帯。

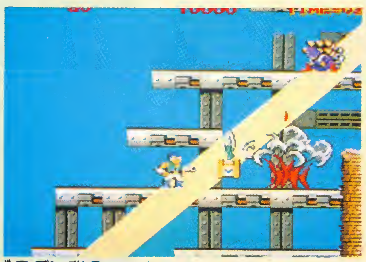




砲台の中をかいくぐって登山!!



鉄骨を投げてくるひょうきんなヤツ。



バクダン背負って落ちてくるヤツもいるし。



不気味なヤツが狙っているぞ。気をつけて!!



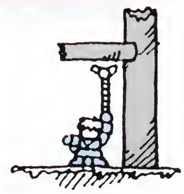
どんどん出てくる敵の秘密兵器。



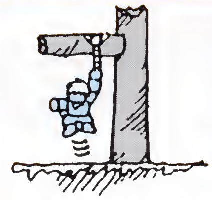
敵の秘密基地の中では何が…

ワイヤーの基本操作

登る



①レバーを上にして、ワイヤーボタンを押す。ワイヤーは自動的に木にひっかかる。

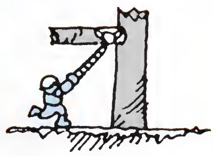


②もう１度ボタンを押すと縮む。

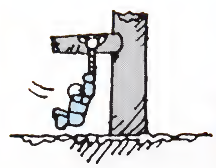


③その後、レバーを上へ入れると登る。

空中移動



①レバーを斜め上にしてボタンを押すとワイヤーを斜めに張る。

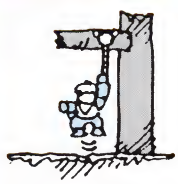


②ワイヤーを張ったらレバーを横へ入れる。プレイヤーは空中をブラブラする。

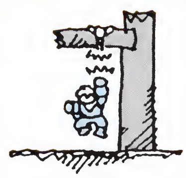


③降りたい方向へレバーを入れると、ワイヤーが切れプレイヤーは飛びおりる。

切る



①ワイヤーを張っている状態で。



②レバーを反対側へ入れるとワイヤーが切れ

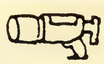


③プレイヤーは下へ落ちる。

パワーアップ

上から落ちてくるパラシュートについた武器を取るとプレイヤーの武器がパワーアップする。

パラシュートは銃で撃ち落とすこともできる。

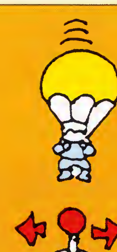
パワーアップの種類				
				
	連　射　銃 （青）	貫　通　銃 （緑）	爆　烈　銃 （ピンク）	ワイヤー・パーツ （白）
	弾がたくさん出るようになる。	弾が大きくなり敵を貫通する。	敵にくっつき爆発する。	ワイヤーの伸び縮みが速くなる。

プレイヤーの復活

死んだプレイヤーは新しく上から復活します。

この間は無敵でレバーを動かして好きな所へ移動できます。

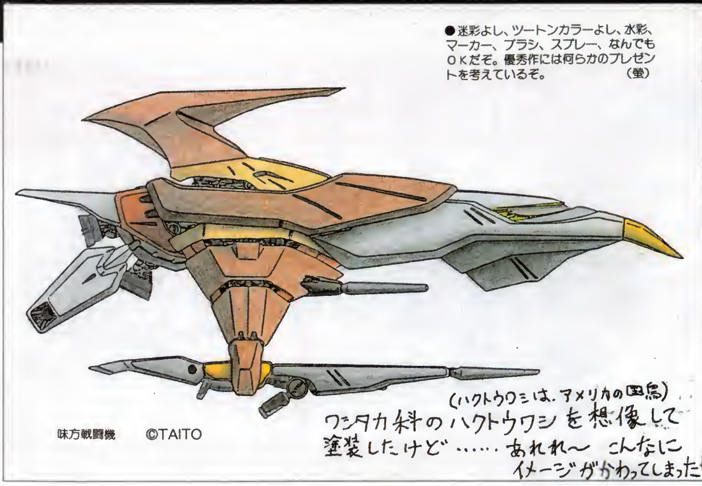
ボタンを押すとパラシュートが切れて降りることができます。



シルバーホーク塗装コンテスト

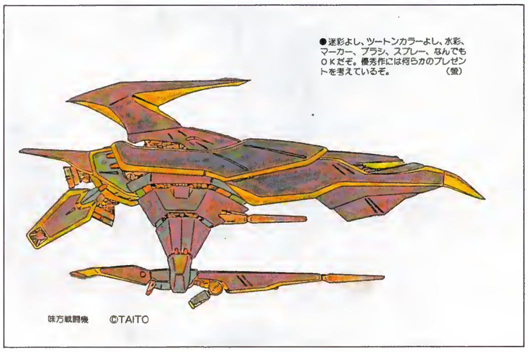
入賞者発表

●選考は塗装コンテスト担当者である風見螢の独断と偏見で選んだものです。さて、あなただったら？



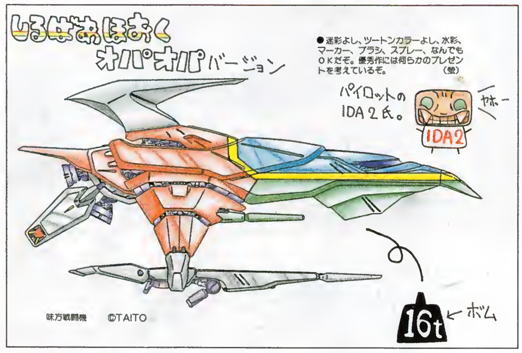
金賞

益子敦君（茨城県）
評派手さはないが、落ち着いた塗装でマル。私の好みです。



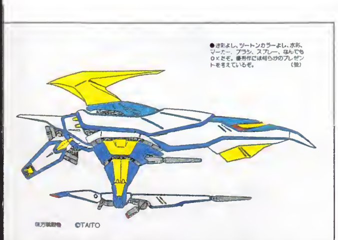
銀賞

松浦淳二君（東京都）
評何を主眼として塗ったのかよく分からないんだけど、いい味が出てるなァ。

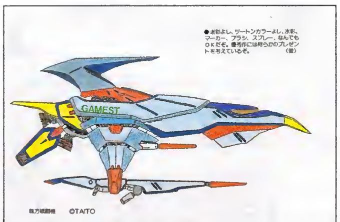


銀賞

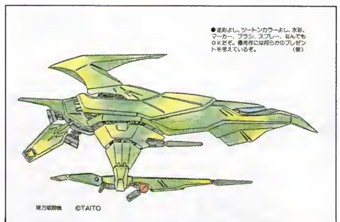
坂貴紀君（神奈川県）
評誰でも考えそうなネタだけど、ていねいに塗ってあって良い。よしよし。



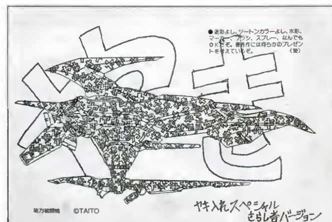
佳作：向井真之君（大阪府）
評特にどこということはないのだが、全体的にさわやかな感じがよいのだった。



佳作：ＹＡＭ君（北海道）
評平凡といえば平凡だけど、配色の落ち着きがマルです。



佳作：橋本達也君（東京都）
評淡い緑色迷彩。色鉛筆ながらキレイに仕上がっていてＯＫ。



佳作：キリコ＝キュービイ（編）
評どーせ冗談ぽくやるなら、このぐらいまではやってほしかった！ とゆーことで。



参考出品：螢（選者）
談むしろ実戦向けに考えたのですが…。機番101や後ろ向きのバニーで笑えた人は通。



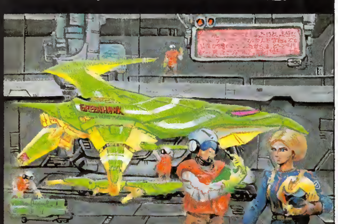
佳作：川島義之君（東京都）
評ひたすら渋〜い配色。たまにはこんなのもいいんじゃない？



佳作：松下富士夫君（石川県）
評基本的な茶と緑での迷彩だけど、もう少していねいに塗ってほしかったなあ。



佳作：小山剛君（東京都）
評緑を基調にした落ち着いた配色はGood！抹茶カラーが渋い！



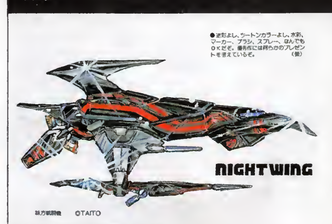
編集長賞：転清君（神奈川県）
評塗装が今一だったのでボツりそうだったのをＺＥＰ編集長が救いました。はい。



佳作：平山雅章君（千葉県）
評ブラックタイガーというか景清というか……。黒地に黄も基本的な配色の１つ。



佳作：那須敬弘君（神奈川県）
評シャークティースとジョリーロジャーマークがぁ！ うーん、軍事通だな。



佳作：栗原桃郎君（埼玉県）
評ほとんど塗り絵と勘違いしてんじゃないかの第一弾。黒に赤とは、基本的かつ安定的。



© 1987 SNK ELECTRONICS CORP.
これは凄い!
TVゲーム業界に世界初
歌うゲーム誕生!
これはもう
ゲームの新境地!!
人気の2人同時プレイに
聞く楽しさをプラス…
魅力倍増で
いま、センセーショナル・デビュー
サイコ・ソルジャー
PSYCHO SOLDIER
清水香織
「サイコ・ソルジャー」の挿入歌にアイドル歌手、清水香織を起用。昭和43年1月15日生まれ。東大アイドルコンテストで優勝し、去年6月「禁じられたヒロイン」で歌手デビュー。新曲は「誘惑DOLL」。

ゲーメスト
5月号
No.8
昭和62年5月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第4号通巻8号
編集人兼発行人　加藤　博
発行　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1—15—15
電話03（293）9324
定価480円



雑誌03659-5